tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:15 pm Page 1

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:15 pm Page 2

SOMMARIO

Come iniziare: requisiti di sistema.....3
Installare Tropico.....3

Capitolo uno: lettera di presentazione 4

Capitolo due: tutorial e partenza rapida 6
Tutorial 6
Guida rapida al gioco di Federico lo Svelto 6

Capitolo tre: cominciare a giocare 9
Scenari predefiniti.....9
Partite salvate.....9
Impostare una mappa casuale.....9

Capitolo quattro: interfaccia 12
Barra delle informazioni.....13
Area della mappa.....13
Finestra circolare.....13
Pannello di controllo centrale.....15
Almanacco 17

Capitolo cinque: persone.....19
Turisti 26

Capitolo sei: edifici 28
Tipi di edifici 28
Considerazioni sulla costruzione.....30
Controllo e amministrazione degli edifici 31

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:15 pm Page 2

Capitolo sette: economia.....36
Produzione ed esportazione delle risorse.....38
Turismo 39
Incassi vari.....40
Spese 41

Capitolo otto: politica 41
Politica interna.....42
Elezioni.....44
Potenze straniere 45
Conseguenze 46

Capitolo nove: strategie.....48

Appendici 51
A. Elenco degli edifici 51
B. Tipi di persone.....62
C. Caratteristiche del Presidente 66
D. Elenco degli editti.....74
E. Comandi da tastiera.....79

Riconoscimenti.....80

Supporto tecnico.....82

Licenza e garanzia.....87

REQUISITI DI SISTEMA

SO: Windows 95/98/2000/ME/NT4
CPU: 200 MHz
CD-ROM
32 MB di RAM
Spazio su disco: 820 MB

INSTALLAZIONE

Inserite il CD-ROM di Tropico nel lettore CD. Seguite le istruzioni su schermo per installare il gioco nel vostro computer. L'installazione avviene una volta soltanto e richiede pochi minuti.

Se, per una qualsiasi ragione, la schermata dell'installazione non compare automaticamente, o se avete disattivato la funzione Autoplay, fate un doppio clic su Risorse del computer e quindi sull'icona che rappresenta il vostro lettore CD-ROM. Individuate il file SETUP.EXE (nella cartella di base del CD-ROM) e cliccateci sopra due volte per avviare l'installazione.

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:15 pm Page 4

17 DICEMBRE 1949

Ufficio del Presidente
Palazzo di Tropico
1 Piazza del Palazzo
Tropico

Señor Presidente,

L'ex Presidente, Ramirez Zapata, aveva commissionato la compilazione di un rapporto informativo sullo stato di Tropico, all'inizio del suo regime. Come ben sapete, però, il Presidente Zapata è rimasto in carica per breve tempo, prima di morire per un improvviso caso di avvelenamento da cibo (o è stato un attacco di cuore? Ah no, quello era tre Presidenti fa...).

Anche se l'ultimo Presidente non ha mai avuto la possibilità di consultare il rapporto finito, siamo certi che voi saprete farne buon uso. Questi dati vi saranno davvero molto utili per capire come agire per essere un buon Presidente. E lasciatemi aggiungere che è una vera fortuna per gli abitanti di Tropico che una persona come voi abbia accettato di portare il peso del governo sulle sue spalle!

Dal momento che non avete molto tempo per prepararvi alla vostra rapida ascesa al potere, potrebbe esservi utile una mia breve esposizione sull'attuale situazione economica di Tropico e sulle insidie della politica dell'isola.

Come sapete, Tropico è una piccola isola dei Caraibi, ancora ben lungi dall'essere sviluppata e gravata dalla povertà, lontana dal resto del mondo. In qualità di Presidente, avrete campo libero nella scelta degli obiettivi da raggiungere e dei metodi da utilizzare. Nonostante ciò, dovrete comunque fare i conti con alcune scomode realtà.

Anche se siete al potere, la vostra posizione è piuttosto debole. Il metodo migliore per prolungare il vostro regime è accontentare i cittadini: normalmente gli abitanti di Tropico si accontentano di un lavoro decente con una buona paga, di una bella casa, di cure mediche adeguate, di divertimenti vari e poco costosi, di un crimine sotto controllo e di un valore di libertà elevato. Purtroppo, almeno inizialmente, non possono contare su nessuna di queste cose, o quasi. Per trasformare Tropico nel paradiso che i suoi abitanti sognano, per prima cosa vi servirà del denaro.

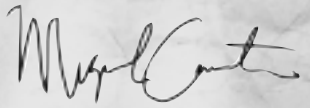
L'economia di Tropico, al momento, è principalmente basata su colture agricole a basso rendimento. Anche se in questo modo il sostentamento della popolazione è certo e si generano incassi ridotti, la situazione deve cambiare. Fortunatamente, stringendo buone relazioni con gli Stati Uniti o con la Russia, potrete ottenere ingenti aiuti economici dall'estero, concessi per favorire lo sviluppo dell'isola.

Presto sarete in grado di sviluppare delle colture più redditizie, come il tabacco e lo zucchero, e anche di avviare l'industria mineraria e quella del legname. Nelle fasi più avanzate del gioco potrete inoltre produrre sigari, rum, gioielli e altri beni d'esportazione destinati alle nazioni più ricche. Se sarete particolarmente abile, potrete persino sviluppare l'industria del turismo, riempiendo le splendide spiagge di Tropico di turisti americani dal portafogli rigonfio.

Purtroppo, la costruzione delle strutture necessarie a sostenere un'economia in crescita e i servizi sociali per la popolazione richiede tempo, e il tempo è proprio ciò che vi manca. Inizialmente la vostra gente è disposta a tollerare condizioni di vita scadenti, fornendovi una sorta di "luna di miele" politica, ma se le cose non cominceranno velocemente a migliorare, lo scontento si farà presto strada. Col passare degli anni, inoltre, la popolazione crescerà in modo costante, grazie all'arrivo di immigrati e all'elevata natalità delle famiglie di Tropico: e un aumento demografico, in condizioni sociali scadenti, è un autentica bomba per un politico. Fortunatamente avete a vostra disposizione diversi strumenti che vi assisteranno nell'arduo compito. In quanto leader supremo della nazione, potete emanare editti per soddisfare le varie fazioni presenti sull'isola, oppure, se ciò non è possibile, per essere certo che esse temano il vostro potere. Potete creare un esercito forte e assicurarvi la fedeltà dei generali pagandoli a dovere (e magari con qualche bustarell... ehm... bonus occasionale). In casi di estrema necessità potrete proclamare la legge marziale, anche se una misura così drastica vi esporrà a notevoli rischi. Sarete sicuramente ansioso di dare inizio al vostro governo e forse non è possibile pretendere da voi la pazienza necessaria per assorbire le nozioni contenute in questo manuale. Per questo motivo ho preparato uno speciale tutorial, che vi illustrerà le caratteristiche principali del mondo di Tropico e vi spiegherà come esercitare il vostro dominio: vi suggerisco vivamente di consultare almeno queste pagine. Ho inoltre steso di mio pugno alcune note, che ho avuto la presunzione di intitolare Guida rapida al gioco... Esse vi permetteranno di tuffarvi direttamente nel mondo di Tropico, senza leggere il resto di questo manuale. Ovviamente, se avrete la costanza di leggere a fondo tutte queste pagine, vi troverete informazioni molto più dettagliate sul mondo di Tropico.

Mio Presidente, molti vostri predecessori hanno fallito, ma io sento che in voi c'è quello che serve. Siate forte e diventerete uno dei più grandi leader della nostra storia. Se fallirete, resterete solo, senza amici o famiglia, un puntolino dimenticato nella nostra storia... Un puntolino a cui nessuno presterà attenzione.

Buena suerte,



Miguel Cervantes
Bibliotecario del Palazzo Presidenziale

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:15 pm Page 6

CAPITOLO DUE
TUTORIAL E PARTENZA RAPIDA

"I dittatori esercitano il loro potere in groppa a tigri dalle quali non osano smontare. E quelle tigri sono sempre più affamate." Sir Winston Churchill

Benvenuto nel vostro ufficio, mio Presidente: spero che la vista sia di vostro gradimento. Ricordate che, come voi guardate in basso per scorgere la vostra gente, anche quest'ultima alza lo sguardo per osservare voi. Vestitevi a modo e non dimenticate mai la storia che vi raccontava vostra madre sul malvagio Presidente che si dimenticò di cambiarsi la biancheria intima nel giorno in cui la popolazione si ribellò (e si disgustò, se posso permettermi). Non potete mai sapere quando una folla arrabbiata busserà alla vostra porta.

Come potete vedere, a vostra disposizione vi sono diverse scelte:

TUTORIAL

Vi consigliamo di cominciare dal tutorial, che è stato preparato espressamente per voi. Esso vi insegnerà le basi della vita su Tropico e vi consentirà di dare subito inizio al vostro regime. Perché sono certo che non vedete l'ora di cominciare a esercitare il potere, non è vero? Beh, il tutorial è qui per questo!

Quando avrete portato a termine il tutorial, poi, potreste trovare interessante la guida rapida al gioco...

GUIDA RAPIDA AL GIOCO DI FAST FREDERICO

Psst! Svegliatevi, Presidente! Volete diventare ricco? Ho la mappa di un tesoro perduto degli Spagnoli, che potrei cedervi... Come? Non vi interessa? Ma perché chiamare le guardie? Aspettate un attimo! Forse sono stato un po' sfrontato a presentarmi nella vostra camera all'una di notte, ma il fatto è che io sono molto favorevole alla vostra ascesa al potere e poi i tempi per essere ricevuto in udienza sono così lunghi passando per le vie ufficiali...

Voglio dirvi una cosa: Federico lo Svelto ha visto passare un sacco di Presidenti, io posso darvi dei preziosi consigli su come sopravvivere a Tropico e in cambio vi chiedo solo di lasciarmi andar via da dove sono arrivato... il che vale a dire dalla finestra, poi giù per la grondaia e oltre il muro di cinta. Io non sono come quei mollaccioni dei vostri consiglieri, quelli che vi dicono solo "Oh, come siete potente oggi, Generalissimo", oppure "Siete così saggio, nostro leader", o magari persino "Non siamo degni della vostra guida, o Presidente"... Bah... A che cosa servono le loro belle parole quando i proiettili cominciano a fischiare ovunque e quando anche il vostro esercito vi si rivolta contro?

È per questo che vi servono i consigli di Federico lo Svelto Io so tutto quello che serve per iniziare col piede giusto il vostro regime. Per pochi dollari americani potrei svelarvi tutto... sì, naturalmente, mi ricordo delle guardie Molto bene, allora, ecco i miei consigli per voi, gratuitamente! Siete molto generoso, Presidente!

1. Iniziate una partita su una mappa casuale, accettando le impostazioni predefinite. In questo modo sarete a capo di un'isola di dimensioni modeste, con il Comunismo al potere e quattro fattorie.

2. Quando il gioco ha inizio, attivate la pausa. Ora esaminate la vostra isola e notate la posizione dei vari elementi. Riducete al minimo la visuale.

3. Ora, sempre con la visuale al minimo, aprite la modalità informativa, cliccando sull'occhio. Dovete controllare lo stato delle fattorie, per vedere quali colture vi possono crescere. All'inizio la vostra popolazione è di 40 individui e una fattoria è solitamente in grado di fornire cibo per 30 persone: questo significa che potete tranquillamente convertire due delle fattorie in coltivazioni per guadagnare del denaro. Se riuscirete inoltre a trovare una coltura che fornisce cibo e denaro, come per esempio quella delle banane, tanto meglio. Sappiate però che ci vuole circa un anno per piantare, far crescere e ottenere un raccolto (un periodo che si prolunga ulteriormente con le colture più pregiate), più un altro anno per portare il raccolto a una banchina portuale, caricarlo su una nave e venderlo. Convertite due delle vostre fattorie in modo che producano coltivazioni che fruttano denaro.

4. Ora dovreste alzare gli stipendi per rendere felice la vostra gente e attrarre degli immigranti. Se il salario medio su Tropico sarà più elevato di quello delle isole vicine, la gente farà a gara per venire sulla vostra isola e questo sarà molto importante perché ci vorranno ben tredici anni prima che qualsiasi bambino nato su Tropico cominci a lavorare: inizialmente, gli immigranti rappresentano l'unica strada per potenziare la forza lavoro. All'inizio tutti i lavoratori, con l'eccezione della sola guardia del palazzo, sono privi di educazione. Mentre tenete premuto CTRL, cliccate sull'icona dei contadini per selezionare tutti i lavoratori non educati e alzate lievemente il loro stipendio, per esempio di 7 oppure 8 dollari. Adesso cliccate sul palazzo per selezionare la guardia e pagate di più anche lei. Presidente, siete un genio! Avete reso più felice tutta la vostra popolazione!

5. Ora limitate il numero dei trasportatori presenti sull'isola. Federico lo Svelto non vuole pronunciarsi sull'eterna lotta fra lavoro dipendente o autonomo, ma nei primi anni del vostro regime essi non avrebbero nulla da trasportare, per cui trovate l'ufficio dei trasportatori, selezionatelo e cliccate sugli spazi vuoti dei lavoratori, per fare in modo che essi non vengano occupati. Sappiate comunque che non sarebbe una buona idea licenziare i trasportatori già presenti: una persona senza lavoro è una persona arrabbiata!

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:15 pm Page 8

6. Ora tornate alla modalità informativa e controllate i giacimenti di minerali presenti sull'isola. Questi giacimenti vengono distribuiti in modo casuale a ogni partita, ma se sarete abbastanza fortunati troverete una miniera d'oro a pochi passi dal palazzo. In questo caso, costruite subito una miniera, altrimenti aspettate ancora un po' prima di avviare l'industria mineraria, dedicandovi intanto ad altri edifici per ottenere dei guadagni, come un campo di taglio in una foresta.

7. Oltre ad alzare gli stipendi, l'altro aspetto fondamentale delle vite degli abitanti di Tropico che potete facilmente controllare è quello dell'abitazione: trasferite la popolazione dalle baracche a case degne di questo nome e diventerete un eroe. Costruite degli appartamenti, ma attento a dove lo fate: l'edificio deve trovarsi vicino al palazzo e, se possibile, su terreno pianeggiante (in questo modo ci sarà meno lavoro da fare e gli appartamenti saranno pronti più in fretta. Premete il tasto G per far comparire una griglia che vi aiuterà a scegliere un punto adatto e pianeggiante (la griglia si disattiva premendo di nuovo G).

8. A questo punto le vostre possibilità cominciano ad aumentare, ma io vi consiglio di realizzare un secondo ufficio di costruzione come prima cosa. Col passare degli anni vi serviranno moltissimi lavoratori e dovete essere certo di poter contare su di loro. Dovreste posizionare l'edificio nella zona in cui avete intenzione di sviluppare la città.

9. Ora vi suggerisco di nuovo di pensare alle case della vostra gente. Costruite un condominio.

10. È arrivato il momento di controllare il livello di felicità della popolazione, per studiare al meglio la strada da seguire per lo sviluppo. Cliccate sul visore della popolazione dell'isola, nell'angolo inferiore destro dello schermo, per aprire l'almanacco alla pagina dell'elenco delle persone. Ora selezionate Tutti i residenti – felicità: in questo modo saranno visualizzati tutti gli abitanti di Tropico, permettendovi di capire chi è felice e chi, invece, scontento. Da qui potete selezionare ogni singolo cittadino, per vedere in dettaglio quali sono i motivi del loro disagio.

Da questo punto in poi il corso della storia può prendere qualsiasi piega. Prima o poi dovrete comunque fare il grande salto, da un'economia basata sull'agricoltura ad altre attività economiche: estrazione mineraria, taglio di legname, turismo. Per fornire lavoratori preparati alle vostre nuove industrie, sarà necessario che creiate almeno un liceo: tenete presente che i lavoratori privi di educazione non possono lavorare nelle industrie più progredite e che l'importazione di manodopera dall'estero costa parecchio. Qualsiasi cosa deciderete di fare, Presidente, ricordate che uno dei vostri obiettivi dovrà essere sempre uno sviluppo mirato alla felicità della popolazione, ottenuta attraverso la minor spesa possibile.

Ora, signor Presidente, se per voi non è un problema io toglierei il disturbo. No, vi ringrazio, non ho bisogno della scorta delle vostre guardie: sarebbe veramente troppo da parte vostra. Aspettate, ho detto che me ne sarei andato dalla finestra, non che avrei voluto essere lanciato dalla finestra! Presidente! Non avete ancora studiato un piano sanitario... Nooo!

CAPITOLO TRE
COMINCIARE A GIOCARE

<u>Iniziare una nuova partita</u>

La vostra capacità di apprendimento è sbalorditiva! Ora siete pronto a cominciare un regime come si deve, partendo da zero. Cliccate sull'opzione Partita e potrete ammirare un grande telo (se posso, vorrei aggiungere che è stato fatto a mano) appeso alla parete del vostro studio. È da qui che ha inizio la vostra carriera di Presidente, per cui cercate di imparare a conoscerlo bene.

<u>Scenari predefiniti</u>

La zona superiore sinistra del sigillo, dove si trova l'immagine di un libro, vi permette di accedere a uno scenario predefinito. Selezionando quest'opzione il telo si solleverà per presentarvi un menu contenente gli scenari predefiniti e una mappa di anteprima per lo scenario selezionato. Fate un doppio clic sul titolo di uno scenario per cominciare a giocare.

<u>Partite salvate</u>

Selezionate la sezione superiore destra, con una scatola chiusa e una chiave, per caricare una partita salvata. Se avete salvato molte partite, potrebbe essere necessario spostare l'indicatore sulla corda per visualizzarle tutte. Fate un doppio clic sul nome di una partita salvata per caricarla.

<u>Impostare una mappa casuale</u>

Señor Presidente, fra i vostri poteri vi è anche quello di creare nuove isole, plasmandole dall'aria, dall'acqua e dalla terra! La vera misura della grandezza di un Presidente è la capacità di realizzare un'isola mai abitata da altri, facendone una grande nazione. Trascorrerete buona parte del vostro mandato su Tropico a capo di mappe generate casualmente.

Dopo aver selezionato l'apposita opzione, creerete la vostra nuova repubblica, partendo dall'isola vera e propria e arrivando a determinare infine il suo ambiente politico. Scegliete con attenzione, Presidente.

Configurazione fisica dell'isola: potete governare un'isola piccola oppure enorme, montagnosa oppure pianeggiante. Un'isola qualsiasi, insomma! Quando apportate delle modifiche alla morfologia, il grado di difficoltà del gioco viene modificato di conseguenza (consultate le pagine seguenti per ulteriori dettagli su questo fattore). Considerate con attenzione le vostre scelte, perché esse avranno un grosso peso sull'economia nel corso dell'intera partita: per esempio, un'isola montagnosa è l'ideale per coltivare del caffè, non certo per la canna da zucchero. Quando siete soddisfatti delle impostazioni, cliccate su OK per continuare.

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:16 pm Page 10

Configurazione politica dell'isola: il pannello seguente è quello che permette di configurare politicamente l'isola. Diversi dittatori possono avere diversi obiettivi per la loro vittoria e di questo fatto si è tenuto conto: se, per esempio, volete semplicemente accumulare quanto più denaro possibile, selezionate l'opzione Sono i soldi che fanno l'uomo.

È anche possibile impostare il livello della difficoltà economica e politica in modo indipendente. Alla difficoltà economica minore, la popolazione produce di più e ha pretese ridotte ed è, generalmente, più facile ottenere dei profitti. Le difficoltà politiche minori prevedono invece una maggiore durata della vostra "luna di miele" politica e, in generale, una minor tendenza alla rivolta della popolazione, che fra l'altro sarà più incline a votare per voi in caso di elezioni.

Modalità Elementare: quest'opzione è quella che fa per voi se volete disputare una partita senza preoccuparvi di economia e politica, in quanto disattiva completamente questi elementi di gioco. In questo modo potrete spendere una quantità illimitata di denaro, senza preoccuparvi di vedervi sfuggire di mano il potere.

Durata della partita: è infine possibile scegliere la durata della partita, il periodo di tempo al termine del quale riceverete un punteggio, basato su quanto sarete andato vicino ai vostri obiettivi di vittoria. Sarà comunque possibile anche continuare a giocare oltre tale scadenza, senza però ricevere alcun punteggio ulteriore.

Quando siete soddisfatto della vostra scelta, cliccate su OK per continuare la preparazione della partita.

Una nota sul livello di difficoltà: per voi nessuna situazione può definirsi difficile, mio Presidente, ma ci sono delle partite che sono indubbiamente più facili di altre. Le decisioni che prendete quando create l'isola determinano direttamente il livello di difficoltà del gioco: per esempio, un'isola di ampie dimensioni vi fornisce più spazio per costruire, riducendo così la difficoltà. Al posto dei normali livelli di difficoltà predefiniti, Tropico vi permette di regolare a vostro piacimento questo parametro: in questo modo, man mano che acquisterete esperienza nel governo, potrete aumentare la difficoltà per rendere più interessante la sfida. Oltre a rendere le partite più impegnative, i livelli di difficoltà più elevati forniscono anche uno speciale bonus al punteggio finale.

"Non sono un dittatore, è solo che ho un volto truce." Augusto Pinochet

PREPARAZIONE DEL PRESIDENTE

Vostra eccellenza, purtroppo ora dobbiamo occuparci della vostra vita privata. Ci scusiamo per questo, ma provate a considerare l'alternativa: se non fornirete una vostra descrizione adeguata, i vostri avversari faranno di tutto per dare alla gente un'immagine falsa di voi. E questa è una cosa che non può assolutamente essere tollerata.

La cartella sulla scrivania contiene alcuni dossier su personaggi che, nella loro vita, hanno governato su isole simili a Tropico: scegliete quello che meglio riflette la vostra personalità, o mio leader. Ognuno dei personaggi è dotato di determinate caratteristiche, che gli forniscono bonus o penalità in caso di governo su Tropico: potete accettare uno dei ritratti predefiniti per dare subito inizio al vostro regime, oppure potete esaminarli in dettaglio e modificarli con l'opzione Vedi/modifica dossier.

MODIFICARE UN DOSSIER

Se decidete di modificare un dossier, dovrete esaminare cinque pagine, nelle quali compiere le vostre scelte. So che non vi piace perdere tempo sulle scartoffie, ma persino una Tigre come voi è costretta a svolgere del lavoro d'ufficio, di tanto in tanto. Il potere deriva dalla carta come dai cannoni: questo non ve l'hanno mai detto alla scuola per presidenti, vero?

Señor Presidente, desidero sottolineare che le scelte compiute in preparazione del vostro regime, in particolare quelle che fanno riferimento a voi stesso, avranno un effetto davvero notevole sul gioco. Esse determineranno strategie, priorità, punti di forza e debolezze. Non prendetele alla leggera! Per vostra convenienza, l'Appendice C fornisce l'elenco di tutte le opzioni presenti e del loro effetto su Origine, Salita al potere, Qualità e Difetti.

Origine: la prima pagina contenuta nella cartella descrive le vostre origini. Si tratta di un dato molto importante, perché definisce quella che sarà l'opinione dei cittadini di Tropico nei vostri confronti. Selezionate una delle voci dell'elenco nella pagina di sinistra. Per aiutarvi abbiamo fornito una breve spiegazione, sulla destra, che mostra gli effetti dell'opzione sulla quale si trova il puntatore del mouse.

Salita al potere: la seconda sezione riguarda la modalità con cui avete preso il potere. Alcuni sono nati destinati alla grandezza, altri lottano per conquistarla e altri ancora preferiscono abbandonarla di corsa, come quel Presidente che è saltato su un aereo diretto in Svizzera, con i ribelli alle porte. Anche questo fattore determina l'opinione della popolazione e del mondo sulla vostra persona.

Qualità: in questa sezione sono descritti i lati positivi del vostro carattere. Presidente, sappiamo che avete dozzine di ammirevoli qualità, ma quegli stupidi popolani possono ricordarne soltanto due! Queste qualità avranno un effetto diretto sulla gente e sulla vita di Tropico.

Difetti: che brutta parola che è questa! È forse un difetto investire i fondi del tesoro di Tropico ai tavoli del blackjack? È forse un difetto alzare la voce quando si discute con gli stolti? No, certo che no! Eppure siete costretto a selezionare due difetti, nella quarta sezione: essi ci aiuteranno a comprendere quali fazioni vi saranno meno favorevoli e perché.

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:16 pm Page 12

Riepilogo: io, Segretaria del Presidente, calcolerò velocemente un riepilogo dei dati inseriti, nella sezione finale, per mostrarvi a cosa conducono tutte le scelte precedentemente eseguite.

Quando avete finito, cliccate su OK per dare inizio alla partita. La nuova isola di Tropico verrà rapidamente generata e il vostro illuminato governo avrà inizio

Guardie! Sull'attenti! Siete in presenza del nostro nuovo Presidente! Benvenuto a Tropico, Señor Presidente! Ci aspettiamo grandi cose da voi...

...come ce le aspettavamo dagli ultimi sette Presidenti.

Señora Consuela de la Pluma y Escritorio
Segretaria del Presidente

CAPITOLO QUATTRO
INTERFACCIA

"La guerra è pace. La libertà è schiavitù. L'ignoranza è forza." George Orwell

Ogni dittatore deve riuscire a comprendere al meglio come esercitare il suo controllo sulla volontà della popolazione. Come misura di emergenza, comunque, vi consigliamo di trasferire una cospicua somma in dollari yankee in un posto sicuro, casomai il popolo si rivelasse indegno della vostra saggezza.

La vostra influenza sugli abitanti di Tropico avviene tramite l'interfaccia, ovviamente. Le pagine seguenti vi permetteranno di esaminare tutte le sue funzioni: lunga vita al Presidente!

FINESTRA PRINCIPALE

Questa è la vostra visuale privata sul meraviglioso microcosmo di Tropico. Non solo potrete ammirare le vite comuni dei vostri cittadini, ma potrete selezionare persone oppure edifici per saperne di più su di loro oppure per comunicare il vostro volere.

BARRA DELLE INFORMAZIONI

La barra delle informazioni si trova nella parte inferiore dello schermo e visualizza del testo quando il puntatore del mouse passa sopra diversi oggetti, come una persona, un edificio o quasi qualunque altro oggetto. Qui vi verrà inoltre comunicato, di tanto in tanto, che è possibile cliccare su un oggetto per ottenere ulteriori informazioni. Per esempio, quando il puntatore si trova sopra la data, la barra delle informazioni vi dirà che, cliccando sulla data, potrete aprire l'almanacco.

AREA DELLA MAPPA

Questo settore dell'interfaccia serve per controllare la visuale del mondo presentata nella finestra principale. La finestra della mappa è composta da diversi elementi:

VISUALE RADAR

Mostra un'inquadratura dall'alto della vostra isola, con un riquadro bianco che rappresenta la zona attualmente visualizzata nella finestra principale. Potete inquadrare una qualsiasi zona dell'isola cliccando col pulsante destro nella visuale radar. Presidente, vi prego di notare che gli edifici compaiono come zone nere nella visuale radar.

Pulsanti di rotazione
Posizionati sotto la visuale radar si trovano i pulsanti di rotazione, che vi permettono di ruotare la visuale della finestra principale, a sinistra e a destra. L'orientamento della visuale radar sarà variato di conseguenza. Una lettera N di colore bianco indica sempre la direzione del nord.

Pulsanti di zoom
Posizionati sopra la visuale radar, i pulsanti di zoom vi permettono di ingrandire e ridurre la visuale dell'isola. Il livello di zoom minore vi permette di inquadrare l'intera isola. Il rettangolo bianco nella visuale radar si ingrandisce o si riduce per riflettere quella che è la zona visibile nella finestra principale.

Controllo tramite la rotella del mouse
È possibile spostarsi all'interno della mappa anche utilizzando il mouse. Tenendo premuto il pulsante destro, o la rotella (se disponibile), mentre spostate il mouse, potete scorrere la visuale della mappa. Ruotando la rotella verso l'alto e verso il basso modificate il livello di ingrandimento della visuale.

FINESTRA CIRCOLARE

La zona della finestra circolare fornisce un sommario istantaneo delle funzioni vitali della vostra isola. Gli elementi che la compongono sono:

Finestra circolare
La grande finestra circolare è a contenuto variabile in base al tipo di azione che state compiendo. Per esempio, quando è selezionata una persona al suo interno potrete seguire i suoi movimenti sulla superficie dell'isola.

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:16 pm Page 14

Controllo della velocità
La velocità dello scorrere del tempo sull'isola si controlla con le sei barre verticali nella zona inferiore destra della finestra circolare. Queste barre diventano verdi per riflettere la velocità attuale, che può essere modificata direttamente cliccandoci sopra. La barra più corta, sulla sinistra, rappresenta la pausa (quando è attiva, diventa di colore rosso).

PANNELLO DELLE STATISTICHE DELL'ISOLA

Sotto la finestra circolare si trova un gruppo di quattro campi informativi:

Finanze nazionali: mostra la cifra attualmente custodita nella tesoreria nazionale. Cliccando su questo campo si apre la pagina economica dell'almanacco.

Data: mostra la data attuale. Cliccando su questo campo si apre la pagina generale dell'almanacco.

Conto svizzero: mostra la cifra attualmente depositata sul vostro conto bancario in Svizzera. Cliccando su questo campo si apre la pagina generale dell'almanacco. Questo denaro è una sorta di assicurazione per dittatori, ma cercate di fare in modo che la popolazione non ne venga mai a conoscenza... Potrebbero trovare la cosa piuttosto equivoca!

Popolazione: mostra la popolazione totale residente al momento su Tropico (turisti esclusi). Cliccando su questo campo si apre la pagina degli elenchi dell'almanacco.

BARRA DELLA FELICITÀ

La barra gialla, che si trova subito sotto i quattro campi appena descritti, è la barra della felicità e fa riferimento al livello complessivo di felicità degli isolani. Se riuscite a fare felice la popolazione, la barra aumenta da sinistra verso destra. Cliccando su questa barra si apre la pagina degli elenchi dedicata alla felicità dell'almanacco.

PULSANTE DELLE OPZIONI

La porzione finale della finestra circolare contiene il pulsante delle opzioni, che si trova nella zona inferiore sinistra. Questo pulsante permette di aprire un pannello mobile, contenente diverse opzioni:

Almanacco: apre l'almanacco, un volume contenente moltissime informazioni di riferimento. L'almanacco è trattato con maggior dovizia di dettagli alla fine di questo capitolo.

Impostazioni: apre il registro delle impostazioni, che vi permette di intervenire sulle opzioni di grafica e sonoro, come pure su alcune preferenze di carattere generale. Se vi sembra che le cose procedano troppo lentamente, per esempio, provate a ridurre il livello delle opzioni grafiche.

Carica mappa: apre una finestra per caricare le partite memorizzate in precedenza. Per caricare una partita salvata, fate un doppio clic sul suo nome o selezionatelo e poi cliccate su OK. Se cambiate idea e volete tornare alla partita in corso, cliccate su Annulla.

Salva mappa: apre il pannello di salvataggio delle partite, visualizzando inoltre l'elenco di tutte le partite memorizzate già presenti. Una linea di testo gialla nella parte inferiore del pannello contiene il nome predefinito per il file della partita: cliccateci sopra per modificarlo prima di salvare, quindi selezionate OK. È possibile salvare sopra una partita già memorizzata, selezionando il suo nome dall'elenco ed eseguendo un doppio clic su di esso (o selezionando OK).

Menu principale: quest'opzione vi fa tornare al menu principale dell'ufficio del Presidente. Da qui potrete dare inizio a un nuovo regime, se lo vorrete.

Uscita: chiude il programma e vi fa tornare al desktop. Usate quest'opzione quando siete stufi dei vostri popolani.

Annulla: questa funzione vi permette di ritornare in partita, senza apportare alcuna modifica.

PANNELLO DI CONTROLLO CENTRALE

Il pannello di controllo centrale è il luogo dove si svolgono in buona parte le azioni del gioco. Esso serve per ordinare la costruzione di edifici, emanare editti, visualizzare informazioni relative alla vostra isola e interagire con costruzioni e persone. La maggior parte di queste azioni viene eseguita selezionando uno dei tre pulsanti delle modalità, che si trovano lungo il lato sinistro del pannello di controllo. Potete spostarvi fra le varie modalità del pannello di controllo centrale selezionando il pulsante appropriato. Se volete uscire da una modalità senza attivarne un'altra, premete il tasto ESC.

Modalità costruzione
La modalità di costruzione serve per ordinare la realizzazione di edifici, strade, statue e piante ornamentali, come pure per demolire qualsiasi struttura esistente. Quando entrate in questa modalità, nella zona superiore del pannello di controllo centrale compare una colonna di dieci etichette, che rappresentano i diversi sotto-gruppi nei quali sono organizzati gli edifici. Le strutture che fanno parte del gruppo selezionato sono mostrate in una serie di pannelli sotto l'etichetta del sotto-gruppo, mentre il nome dell'edificio compare nella barra delle informazioni, quando il puntatore si porta sopra i vari pannelli.

Per l'elenco dei tipi di edifici e per le informazioni a essi collegate, consultate l'Appendice A.

Selezionare un edificio: l'edificio selezionato è evidenziato con un contorno giallo. Una sua visuale in anteprima compare nella finestra circolare, insieme al costo di costruzione e a ogni altro eventuale requisito. Se tutti i requisiti sono rispettati, sono di colore bianco: in caso contrario, sono rossi.

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:16 pm Page 16

Alcuni pannelli degli edifici hanno un pulsante di scorrimento in basso a destra: utilizzatelo per passare in rassegna tutte le loro varianti. In alcuni casi, come per esempio le normali case, i diversi modelli presenti sono semplicemente delle variazioni grafiche, senza alcun effetto sul gioco. In altre occasioni, come per la banchina portuale, le varianti permettono di selezionare l'orientamento dell'edificio relativamente alla costa. Ci sono inoltre delle occasioni in cui questo pulsante serve per scorrere le diverse opzioni delle risorse, come quale coltura piantare o quale minerale estrarre.

Ordinare una costruzione: una volta selezionato un edificio, portate il puntatore nella finestra principale per ordinarne la realizzazione. Se tutti i requisiti sono stati rispettati (per esempio se avete denaro a sufficienza) e se la struttura si trova in una posizione valida, la sua immagine sarà verde, per indicare che può essere costruita. Se, invece, l'immagine è rossa, significa che si trova in un luogo non idoneo. In alcuni casi può essere piuttosto difficile trovare il luogo adatto a ospitare un edificio di grandi dimensioni: ulteriori dettagli su questo procedimento e sull'amministrazione degli edifici si trovano nel capitolo 6 di questo manuale.

Modalità leggi

Le leggi da voi stabilite vengono emanate tramite il pannello degli editti. Potete attivare la modalità leggi selezionando il pulsante mostrato sulla sinistra: come per la modalità costruzione, anche qui vi sono diverse etichette, con delle serie di icone per i vari editti a vostra disposizione.

Un grafico relativo a tutti gli editti possibili si trova nell'Appendice D – Elenco degli editti.

Selezione: l'editto selezionato è evidenziato da un contorno giallo. Il suo nome e i suoi requisiti compaiono nella finestra circolare: se i requisiti sono rispettati, sono di colore giallo. In caso contrario, sono rossi.

Gli editti vengono emanati in due modi:

• Editti individuali: il primo sotto-gruppo di editti (fra i quali corruzione, arresto, eccetera) hanno come "bersaglio" delle persone singole. Se avete rispettato i requisiti dell'editto, selezionate l'individuo o l'unità che vi interessa nella mappa principale. Sopra di lui comparirà un'icona e le autorità competenti cercheranno di eseguire immediatamente l'editto (alcuni ordini, come quello di arrestare qualcuno, possono non avere successo: il ricercato potrebbe fuggire oppure sconfiggere i poliziotti).

• Editti globali: tutti gli altri sotto-gruppi di editti (compresi quelli per guadagnarsi il favore degli Stati Uniti, il proibizionismo e le varie campagne industriali) contengono degli editti con effetto globale, che non riguardano una persona o un luogo in particolare. Cliccate sul pulsante di scorrimento nella finestra circolare per visualizzare ulteriori informazioni su questi editti e, qualora sia il caso, emanarli.

Abrogare un editto: mentre alcuni editti fanno riferimento a un evento che si verifica una sola volta, altri rimangono in vigore in via indeterminata, a meno che non li abroghiate. Alcuni di questi editti hanno un costo di esecuzione (come per esempio il programma letterario), per cui prima o poi potreste decidere di abrogarli. Per agire in tale senso, selezionate l'editto nella modalità leggi: la finestra circolare conterrà il pulsante di eliminazione, al posto del pulsante di scorrimento. Cliccando sul pulsante Annulla l'editto verrà immediatamente ritirato.

MODALITÀ INFORMAZIONI

Avete a disposizione una quantità incredibilmente elevata di informazioni, dedicate alla qualità del suolo, alle risorse minerarie, al crimine, all'inquinamento, al senso religioso, all'efficacia dei vari edifici, al sentimento di libertà, alla felicità sul posto di lavoro e molto altro ancora. Selezionate Modalità informazioni e, ancora una volta, avrete di fronte a voi le cinque etichette dei sotto-gruppi, ognuno dei quali dotato del proprio gruppo di icone con le quali accedere alle diverse informazioni.

I tre tipi di informazioni disponibili sono:

Dati sul terreno: queste informazioni fanno sì che il suolo (e, in alcuni casi, l'acqua) sia colorato in modo variabile dal verde al rosso. La finestra circolare vi comunica il significato dei diversi colori presenti, ma in generale il verde è buono, il giallo è medio e il rosso è pessimo.

Dati sulla popolazione: provoca la comparsa di frecce indicatrici sul capo dei vostri cittadini. Il colore di queste frecce spazia dal verde al rosso, per mostrare l'opinione di ogni individuo su aspetti come la qualità del lavoro, la leadership e la felicità.

Dati sugli edifici: gli edifici del tipo adatto assumono un colore che varia dal verde al rosso. Come per i dati precedenti, il significato dei colori è spiegato nella finestra circolare.

ALMANACCO

(addendum della Segretaria del Presidente)

Presidente,

Vi chiedo umilmente di considerare il grande valore dell'almanacco che ho preparato per voi! Penso che esso vi fornirà strumenti indispensabili per governare giustamente su Tropico, come pure delle utili indicazioni per mettere da parte qualcosa per il vostro futuro. Ora, se volete permettermi di illustrarvi la mia fatica...

Sono sicura che il Bibliotecario di Palazzo vi avrà già spiegato che potete accedere all'almanacco tramite il pulsante delle opzioni. Io ho disposto con cautela le informazioni all'interno dell'almanacco, dividendole in sei categorie accessibili tramite delle comode etichette poste sul lato destro. Potrete raggiungere in pochi istanti qualsiasi informazione vogliate!

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:16 pm Page 18

Collegamenti
Qualsiasi oggetto scritto in testo giallo è un collegamento che vi porta a una descrizione più dettagliata dell'argomento in questione. Quando vi spostate all'interno dell'almanacco utilizzando questi collegamenti, non scordate che nella parte superiore si trova un pulsante che vi permette di ritornare al collegamento precedente.

La sezione Generale: nella parte inferiore della pagina principale della tabella Generale è presente un grafico. Sono inoltre certa che avrete già notato i riquadri a sinistra dell'elenco degli oggetti presente in questa pagina: cliccando su di essi potete attivare o disattivare le linee del grafico. Ho cercato di assegnare un colore particolare a ogni linea.

La sezione Persone: la sezione Persone fornisce una comoda visuale d'insieme sulla vita dei vostri cittadini. Per un maggior livello di dettaglio, comunque, ho inserito una serie di collegamenti che portano direttamente alle relative pagine.

La sezione Politica: ci sono diverse caratteristiche importanti all'interno della sezione Politica. Per prima cosa trovate delle informazioni sul vostro stesso personaggio (quelle impostate durante la creazione della partita), accessibili tramite l'opzione Visualizza personaggio. Esaminate anche la voce Visualizza fazioni, che vi permette di accedere a un elenco di tutte le fazioni presenti sull'isola. Selezionandone una, potrete sapere che cosa pensano di voi i suoi componenti. Vi consiglio di approfondire la conoscenza con queste opzioni. L'immagine del leader della fazione, presente all'interno della pagina, si può utilizzare per selezionare questo individuo. Alcuni Presidenti sono diventati famosi per aver emanato degli editti di arresto contro i capi delle fazioni più facinorose... Vi consiglio di tenere presente questa possibilità.

La sezione Economia: abbiamo raccolto diverse statistiche e diversi resoconti numerici, in questa sezione dell'almanacco. Qui teniamo anche conto dei prezzi delle esportazioni e dei profitti generati dalla vostra economia, o Illustrissimo, turismo compreso.

La sezione Elenchi: la sezione Elenchi ha un funzionamento leggermente diverso da quello delle altre. Qui, infatti, al posto di grandi quantità di numeri troverete le persone che vivono sulla vostra isola, raggruppate in base a diversi fattori. I loro nomi compariranno nella barra delle informazioni, quando porterete il puntatore sopra l'almanacco. Per facilitarvi ulteriormente le cose, stimato Presidente, potrete selezionare le persone anche nell'interfaccia di gioco principale, cliccando sulla loro immagine nell'almanacco

La sezione Punteggio: infine, la pagina del Punteggio giudica il vostro comportamento come leader di Tropico, in base a diversi fattori. Gli elementi tenuti in considerazione e il loro peso sull'esito del giudizio variano a seconda degli obiettivi di vittoria che avete selezionato all'inizio del gioco.

Chiudere l'almanacco: quando avete finito di consultare l'almanacco, cliccate sull'opzione Uscita. Riporrete così l'almanacco nella biblioteca del Palazzo, dove potrete trovarlo in caso di ulteriore necessità. Ricordate che al suo interno troverete sempre delle informazioni aggiornate.

cedere all'almanacco: normalmente, l'almanacco viene aperto una volta l'anno. Le informazioni aggiornate sono comunque costantemente a vostra disposizione: dovete solamente premere il tasto A o il pulsante delle opzioni.

Grazie per avermi concesso il vostro prezioso tempo, mio Leader.
La vostra umile servitrice,

Señora Consuela de la Pluma y Escritorio
Segretaria del Presidente

CAPITOLO CINQUE
PERSONE

"Potete controllare le persone solo fino a quando non gli avete tolto tutto. Quando avete derubato un uomo di ogni suo avere, egli non è più in vostro potere, ma è di nuovo libero."

Alexander Solzhenitsyn

Mio Presidente, anche se voi siete un leader veramente illuminato, il vero potere su Tropico rimane nelle mani della gente. Se perderete il favore della popolazione, non ci vorrà molto prima che perdiate anche il vostro regime. Le persone costituiscono inoltre anche il vero motore dell'economia, in quanto vi servirà del denaro per alimentare la loro felicità: il controllare la popolazione è un compito estremamente difficile, nel quale hanno già fallito molti Presidenti, prima di voi. Molto probabilmente avete già notato che la fattura della lavanderia è intestata al "Dittatore mensile", senza specificare il nome... I Presidenti, su Tropico, passano con la velocità di una folata di vento. Il problema è che voi non avete alcuna forma di controllo diretto sulla popolazione. Presidente, ho sentito dire che in alcuni lontani luoghi del mondo i leader devono semplicemente "selezionare la gente" per fare in modo che obbedisca ciecamente al loro volere. Ho inoltre sentito parlare, cosa ancora più strana, di un luogo dove schiaffeggiando i lavoratori essi lavorano con maggiore lena! Su Tropico, però, le cose vanno diversamente.

Tutto quello che potete fare, in qualità di Presidente, è creare le condizioni perché la popolazione agisca secondo i vostri progetti. Per far sì che dei lavoratori edifichino una nuova struttura, offrite dei salari allettanti. Per ottenere i voti della gente alle elezioni, o almeno per scongiurare una rivolta, rendetela felice fornendo cibo, alloggio, cure mediche e molto altro ancora.

Su Tropico, ogni persona è un individuo a sé stante, con le sue ambizioni, i suoi sogni e la sua famiglia. Ogni persona ha un lavoro, le proprie opinioni e le proprie esperienze. Le stesse azioni che possono suscitare il plauso di un abitante di Tropico possono spingerne un altro a imbracciare le armi contro di voi.

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:16 pm Page 20

Anche se non potete impartire degli ordini diretti a un cittadino, potete studiarne da vicino il comportamento, per comprendere le sue reazioni alle vostre decisioni. La maggioranza delle informazioni si può ottenere semplicemente cliccando su un cittadino (queste informazioni sono leggermente diverse nel caso dei turisti, che verranno descritti nelle pagine seguenti di questo capitolo).

COMPRENDERE I VOSTRI CITTADINI

Le informazioni sui vostri cittadini sono suddivise in sette pannelli (Generale, Felicità, Politica, Casa e lavoro, Famiglia, Abilità e Pensieri). Selezionate un pannello cliccando sull'etichetta corrispondente.

GENERALE

Qui si trovano le informazioni di base relative a un individuo, comprese quelle sui suoi bisogni attuali. Le cinque barre sulla destra (Fame, Riposo, Bisogno religioso, Bisogno divertimento e Bisogno cure mediche) indicano quelli che sono i bisogni del cittadino. Quando una persona si è appena svegliata dopo una buona notte di sonno, per esempio, la barra del riposo sarà completamente verde. Col passare della giornata, però, tale barra andrà via via accorciandosi e cambierà colore (da verde a rossa), fino a quando la persona non dovrà interrompere le sue attività per tornare a casa a riposare. Señor, vi prego di notare che la concezione del tempo a Tropico è leggermente diversa, rispetto a quella di altre nazioni: qui non esistono giorni o fine settimana. Gli abitanti di Tropico hanno bisogno di dormire dopo aver svolto una determinata quantità di lavoro (tenete presente che i lavori più faticosi, come l'abbattimento degli alberi, stancano più velocemente) e non a una certa ora del giorno. Le altre barre delle necessità funzionano in modo simile, anche se generalmente il loro livello si riduce più lentamente (fortunatamente, la necessità di cure mediche è decisamente minore di quella di sonno). Se non fornite i servizi fondamentali (come per esempio una clinica per i medicinali), gli individui cercheranno di soddisfare le loro necessità in modo autonomo, ma il risultato non sarà quasi mai pienamente soddisfacente, cosa che porterà a un aumento del malcontento.

FELICITÀ

Ogni persona ha il proprio grado di felicità complessiva, che indica quanto è soddisfatta della propria vita e, di conseguenza, del vostro governo, Presidente. La felicità generale dipende da molti singoli fattori, che, a seconda del momento e della persona, acquisiscono un'importanza maggiore o minore. La felicità religiosa, per esempio, è particolarmente importante per coloro che sono devoti, le cure mediche interessano maggiormente alla fascia più anziana della popolazione e, per finire, la qualità del lavoro è un fattore determinante per buona parte dei cittadini in età lavorativa.

Il pannello della felicità elenca tutti i singoli fattori che fanno determinare questo valore, come pure il punteggio complessivo, ottenuto tramite la media dei singoli valori. Gli elementi più importante per ogni individuo sono quelli evidenziati in rosso chiaro: quelli in rosso scuro, invece, sono relativamente trascurabili.

Cibo: la gente ha bisogno di cibo per vivere. Gli abitanti di Tropico acquistano automaticamente le derrate alimentari necessarie, posto ovviamente che esse siano disponibili in quantità sufficiente. Una carenza di cibo non provoca una carestia immediata, perché la vostra gente è ricca di risorse e, se il Presidente non provvede ai suoi bisogni, è in grado di procurarsi da sola il cibo. Sarà comunque inevitabile che alcune persone muoiano di inedia, cosa che ovviamente genererà uno scontento davvero notevole nei sopravvissuti. I luoghi dove la popolazione può recarsi per recuperare del cibo sono le fattorie dedite a questa produzione, gli allevamenti, i mercati e le banchine da pesca. Anche presso i ristoranti è possibile sfamarsi, ovviamente, ma queste strutture non rappresentano la principale fonte di cibo degli abitanti di Tropico, che non hanno denaro sufficiente per frequentarli con costanza.

Alloggi: tutti vogliono un posto dove vivere. Se non fornite abitazioni alla vostra gente, costringerete i senza casa a costruirsi delle baracche con materiali di scarto, cosa che non li farà comunque per nulla felici. Avete a vostra disposizione diverse opzioni per creare alloggi: potrete realizzare singole case, appartamenti, condomini, abitazioni di lusso, abitazioni rurali e case dei mandriani. Queste strutture offrono ognuna un diverso grado di soddisfazione dei loro abitanti, ma sono tutte sempre e comunque preferibili alle baracche. Tenete presente che potete pretendere un affitto dagli inquilini delle vostre abitazioni (ma NON da quelli delle baracche), per cui anche il dittatore che non si cura dei suoi sudditi può trarre beneficio da un'attenta gestione degli alloggi. Una famiglia, comunque, non spenderà mai più di un terzo del suo guadagno mensile per l'affitto, per cui se un uomo e una donna guadagnano $5 a testa (per un totale di $10), non saranno disposti a sborsare più di $3 per l'affitto. Dal momento che alcune persone non hanno alcuna forma di guadagno mensile (pensionati e disoccupati), richiedendo un affitto per tutte le vostre abitazioni le obbligherete per forza di cose a vivere in una baracca.

Migliore è la qualità dell'abitazione di una persona, più alto è il punteggio che essa assegna a questo campo. La qualità di un alloggio si determina principalmente in base al tipo del medesimo (le ville sono meglio delle baracche), ma anche alla posizione: una casa posta in una zona ad alto punteggio è migliore di una situata in un ghetto.

Religione: mio Presidente, i vostri cittadini variano grandemente in quanto a livello di religiosità. Per alcuni di essi la religione è il fondamento dell'esistenza, tanto che la mancanza di un adeguato luogo di culto li spingerà velocemente alla rivolta. Altri, invece, si recano in chiesa solo nelle serate della tombola Per soddisfare il bisogno religioso della popolazione, dovete edificare una chiesa o una cattedrale: quest'ultima è più costosa, ma fornisce un servizio di qualità maggiore, generando dei punteggi migliori presso la cittadinanza.

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:16 pm Page 22

Divertimento: la gente, quando ha del tempo libero, sembra ritenere di aver diritto a qualche forma di divertimento. Fortunatamente, in questo modo potrete recuperare buona parte del salario versato ai lavoratori, attirandoli nelle strutture ricreative da voi realizzate. Ci sono molte forme di divertimento che potete fornire: per una bella serata trascorsa in città ci sono pub, ristoranti e locali di lusso. I fanatici dello sport potranno invece assistere a un evento sportivo presso il palazzetto. Esistono, infine, alcune strutture ricreative che vanno contro i principi della religione: casino, night club e cabaret: a tale proposito vorrei aggiungere che è molto carino da parte vostra ispezionare di persona l'ultima di queste tre strutture, anche se la gente si domanda il perché della frequenza delle vostre ispezioni...

Qualsiasi persona non spenderà mai più di un mese del suo salario per divertirsi: anche in questo caso, insomma, creando esclusivamente strutture ricreative a pagamento le escluderete dalla portata di una parte della popolazione. In generale, i divertimenti più costosi (casino, ristoranti di lusso, eccetera) forniscono un intrattenimento di qualità superiore, che produce un relativo punteggio più alto. Ogni individuo ha comunque le sue preferenze personali: c'è chi adora bere qualcosa in un pub o in un night club, mentre altri preferiscono giocare d'azzardo al casino. Realizzando strutture ricreative di vario genere, sarete certi di fornire a tutti qualcosa che fa al caso loro.

Cure mediche: detto semplicemente, senza cure mediche la vostra gente non potrà vivere a lungo. Come la religione, anche le cure mediche sono sempre gratuite su Tropico: dovreste spendere mucchi di denaro per costruire cliniche e ospedali e assumere i dottori che vi lavoreranno, ma in cambio non otterrete nulla se non una società di persone sane, pronte a lavorare per lunghe e produttive ore. Come bonus, una popolazione sana non presenterà un pericolo di rivolta per la carenza di igiene. Gli ospedali costano molto più delle cliniche, ma forniscono un servizio decisamente migliore, cosa che migliora il giudizio sulla qualità delle cure mediche in coloro che vi fanno visita.

Sicurezza crimine: rapine, furti, omicidi la gente è debole e si lascia irritare da queste piccolezze. Alle persone comuni piace sentirsi al sicuro mentre sono al lavoro o a casa. Con l'aumentare della densità della popolazione e con la realizzazione di particolari strutture (night club, cabaret, eccetera), aumenta la presenza del crimine nelle varie zone della città. Purtroppo, mio Presidente, su Tropico le attività criminali avvengono a vostra totale insaputa: non potrete vedere i malviventi in azione, ma credetemi, i cittadini si accorgeranno della loro presenza. Potete esaminare il livello di criminalità della vostra isola tramite la modalità informazioni, grazie alla sezione dedicata al crimine.

I vostri soldati sono in grado di fare qualcosa per combattere il crimine, ma non rappresentano la soluzione per il problema: la vostra risorsa migliore sono i poliziotti.

Notate che se pensate di sviluppare il turismo, non potete assolutamente tollerare la presenza del crimine. Realizzate, almeno nelle zone turistiche, molte stazioni di polizia adeguatamente presidiate.

Libertà: ah, quel sottile male che viene chiamato libertà. Come possiamo definirla? Come può il governo decidere quanta libertà concedere? Questa è una pericolosa arma a doppio taglio e voi non potete esimervi dal maneggiarla. Se la popolazione si sentirà libera, sarà molto più felice, anche se difficile da controllare: se un giorno tenterete di rinsaldare il vostro comando, inoltre, dovrete prepararvi ad affrontare grosse difficoltà. La sensazione di libertà di ogni individuo si basa su un elevato numero di fattori. Un grande numero di soldati presenti in zona, per esempio, riduce la libertà (quanto vi sentireste libero voi, se ci fosse un soldato armato ogni venti metri intorno a voi?): anche la polizia ha questo effetto, ma esso è ridotto a un quarto di quello causato dai soldati. Dei mezzi di informazione liberi (giornali, radio e TV) rinforzano il grado di liberta, cosa che fa anche una situazione di vera democrazia (le frodi elettorali e il negare le elezioni, invece, non sono per nulla azioni liberali). Anche le caratteristiche del vostro personaggio finiscono per avere un impatto sul livello di libertà.

Mio Presidente, decidere quale livello di libertà concedere alla vostra gente è un compito difficile. Ritirate i soldati dalle strade e la popolazione si sentirà libera, ma lo sarà anche di ribellarsi. Fate svolgere delle elezioni regolari e la gente potrà scegliere liberamente, ma... e se foste voi a perdere? Il peso di questa difficile scelta ricadrà esclusivamente sulle vostre spalle.

Lavoro: la felicità sul lavoro si ottiene in modo piuttosto ovvio, vale a dire concedendo dei buoni stipendi ai lavoratori. Migliore è la paga, migliore è la qualità del lavoro (almeno nella maggioranza dei casi). Ci sono però alcuni aspetti che meritano di essere considerati.

I lavoratori istruiti pretendono dei lavori che siano adeguati alle loro capacità: cercate di fornirli e non obbligate mai dei laureati a lavorare come contadini. Gli aumenti di stipendio generano aumenti di felicità sul lavoro sul breve periodo, se il salario si trova al livello o al di sopra della paga più elevata (è bello guadagnare il 10% in più e, inoltre, la concessione dell'aumento dimostra la stima del datore di lavoro e ha un ottimo effetto sul breve periodo). Al contrario, una riduzione di stipendio influisce pesantemente sul morale dei lavoratori, ben più di quanto faccia in positivo un aumento della stessa entità (cercate comunque di non far andare troppo "in altalena" gli stipendi). Alcuni edifici dispongono poi di aggiornamenti (come dei riflettori) che, una volta realizzati, migliorano la felicità sul lavoro dei loro addetti, senza bisogno di ricorrere ad aumenti di stipendio.

Un'altra cosa importante da notare riguardo agli stipendi è che i vostri cittadini non vivono in un mondo isolato: essi confrontano il loro salario con coloro che li circondano e, in particolare, con le altre isole dei Carabi. La tendenza a lungo termine in questo settore geografico è quella verso un aumento delle retribuzioni ed è ragionevole aspettarsi che le cose continuino così in futuro. Un lavoratore che un tempo si accontentava di una paga di $10 potrebbe dopo 20 anni pretenderne 15 per mantenere lo stesso livello di felicità: fate in modo che la vostra economia si sviluppi, in modo da poter sostenere i necessari aumenti degli stipendi.

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:16 pm Page 24

Rispetto: mio Presidente, forse avrete già notato che la gente tende a sviluppare delle emozioni molto forti nei confronti dei loro leader, persino più forti di quelli riguardanti la propria esistenza quotidiana. Ci sono intellettuali che potrebbero disprezzarvi, anche se vivono nel lusso, semplicemente perché avete deciso di non seguire la strada politica da loro professata, dedicandovi per esempio alle masse piuttosto che all'élite della popolazione. Un contadino senza alcun tipo di problema, per fare un altro esempio, potrebbe disprezzarvi qualora arrestaste suo padre.

Il rispetto politico è molto difficile da ottenere, ma rappresenta spesso il fattore più importante nel determinare l'atteggiamento di una persona nei confronti del governo. In generale, il rispetto di un individuo si basa primariamente su quello che la fazione di cui fa parte pensa di voi. Se siete un comunista e avete lavorato duro per la causa dei lavoratori, buona parte degli appartenenti al partito comunista si schiererà dalla vostra parte, mentre i capitalisti vedranno in voi un loro nemico.

Potete aumentare notevolmente il livello di rispetto migliorando le relazioni con le diverse fazioni attive sull'isola (consultate a tale proposito il capitolo 7, dedicato alla politica), oppure lavorare sulle singole persone, offrendo delle somme per corromperle. Le caratteristiche del vostro personaggio saranno molto importanti nel determinare quali gruppi saranno con voi e quali contro: se siete stati messi al potere dal KGB, dopo esservi laureati all'Università di Mosca, sarà molto difficile che riusciate a guadagnarvi le simpatie dei capitalisti dell'isola, a prescindere da ciò che farete.

POLITICA

La gente comune ha paura di restare sola, si sente al sicuro soltanto quando è insieme ad altre persone: per questo motivo, ognuno decide di appartenere a una fazione. Tutti i cittadini sono suddivisi fra le varie fazioni: alcuni di essi però sono particolarmente attivi nel sostenere le loro convinzioni, elemento che viene riflesso nella loro scheda politica. Qui potete anche vedere il rispetto che essi hanno di voi: ci sono infatti dei folli che non vi ritengono un Presidente degno pazzi, non sanno che potreste punirli solo per questo pensiero?

Una descrizione dettagliata delle fazioni si trova nel capitolo 8, dedicato alla politica.

Casa e lavoro

Questo pannello ripete i valori di felicità per lavoro e alloggi, oltre a mostrare un'immagine del posto di lavoro e dell'abitazione della persona in esame. Cliccate sull'immagine per esaminare più da vicino uno di questi due edifici.

Famiglia

Mio Presidente, la gente di Tropico sente in modo molto forte i suoi legami famigliari. Se violate i diritti di un cittadino, arrestandolo o persino uccidendolo, sua moglie e i suoi figli non dimenticheranno presto le vostre colpe! Le coppie sposate vivono sempre insieme (su Tropico non esiste il divorzio), insieme a tutti i figli minorenni che hanno. Potete esaminare uno qualsiasi dei membri visibili di una famiglia cliccando sulla loro immagine, nella scheda (i membri della famiglia sono presenti solo se sono ancora in vita e se possono essere selezionati su Tropico). Notate che mentre questa tabella riporta soltanto i genitori, le mogli e i figli, la gente sempliciotta dell'isola tiene conto di relazioni famigliari molto più complesse, ricordandosi di fratelli, zie, cugini, nipoti, nonne e altro ancora (le azioni contro un parente alla lontana, comunque, hanno un effetto minore di quelle contro i parenti prossimi).

Potreste anche riuscire a scorgere una certa somiglianza fra i membri di una stessa famiglia, in termini di atteggiamento, intelligenza e altre caratteristiche individuali. È proprio come mi diceva sempre la mia povera mamma: le noci di cocco non cadono mai troppo lontane dall'albero.

Abilità

I lavoratori imparano nuove tecniche durante i loro turni di lavoro: gli operai più abili sono in grado di produrre di più, lavorano più velocemente, servono meglio i clienti e, in generale, si comportano meglio sul lavoro. Più a lungo una persona svolge un lavoro, più abile diventa. I lavoratori più intelligenti imparano prima e possono raggiungere un livello complessivo più elevato. Inoltre, queste persone sono in grado di frequentare con profitto licei e università.

Alcuni cittadini sono inoltre dotati di un grande coraggio e altri sono dei leader nati: i coraggiosi, purtroppo, tendono a essere anche quelli che provocano problemi, in quanto sono i primi a protestare contro di voi e, in ultima analisi, a ribellarsi contro il vostro potere. I leader naturali invece arrivano spesso a guidare una fazione: se riuscirete a conquistarli, il vostro lavoro sarà molto più semplice. In caso contrario, potrete sempre arrestarli, corromperli oppure beh, eliminarli.

Fate particolare attenzione qualora doveste trovare un individuo particolarmente coraggioso E leader nato. Una persona di questo genere, se è scontenta, può creare un sacco di problemi.

Pensieri

Volete sapere che cosa stanno pensando gli abitanti dell'isola? Persino i loro pensieri più puerili e reconditi? Chiacchiere da condominio e credenze popolari? Voi potete, voi potete tutto! Ma non crediate di farlo puramente per divertimento: tramite i loro pensieri, infatti, gli abitanti di Tropico vi comunicheranno i loro desideri più segreti, il che può essere molto utile, specialmente nel caso in cui i pensieri appartengano a un leader di fazione.

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:16 pm Page 26

TURISTI

Señor Presidente, prima o poi dovreste riuscire ad attirare dei turisti stranieri sull'isola, convincendoli a spendere la loro valuta pregiata sulle nostre spiagge assolate.

I turisti non hanno alcun lavoro sull'isola, non si portano la famiglia al seguito (con l'eccezione del coniuge) e non hanno alcuna opinione politica: la loro presenza sull'isola dal vostro punto di vista ha il solo scopo di procurarvi denaro. E bisogna dire che riescono piuttosto bene in questa attività... Il turismo è infatti un'industria estremamente redditizia, anche se per essere avviato nel modo giusto richiede ingenti investimenti di capitale. I turisti, infatti, non si faranno vedere su Tropico se non troveranno almeno un albergo disposto ad ospitarli e non avranno una grande opinione della vostra isola se non fornirete loro qualche sito interessante da visitare. Ci sono due sistemi che i turisti utilizzano per arrivare su Tropico: l'aereo e gli yacht. Una volta sbarcati, i turisti raggiungono un albergo per occupare una camera e quindi cominciano a godersi le loro vacanze, fino a quando non arriva il momento di ritirarsi in albergo per riposare. Dopo un certo periodo di tempo per i turisti arriverà il momento della partenza: essi torneranno Nel porto o all'aeroporto dal quale erano arrivati e se ne andranno, lasciando la loro camera d'albergo libera per i prossimi visitatori.

GENERALE

Come gli abitanti dell'isola, anche i turisti hanno un luogo di nascita, un lavoro (turista) e un'età: qui però finiscono tutte le somiglianze. Dopo la voce dell'età, infatti, trovate quella Spesa massima: ci sono turisti che sono piuttosto taccagni e non spenderanno molti soldi nelle attrazioni che visiteranno, mentre altri spenderanno fino al limite delle loro possibilità (fino a $50). Se un'attrazione costa di più della spesa massima di un turista, egli non la visiterà: ovviamente la cosa più proficua dal vostro punto di vista consiste nell'attrarre i turisti col limite di spesa maggiore. In generale, i turisti più ricchi soggiornano in alberghi di qualità e costo maggiori: per vederli sulla vostra isola, però, dovrete necessariamente costruire un aeroporto.

Notate che i turisti di classe elevata hanno più denaro da spendere, ma si aspettano in cambio un trattamento adeguato alla loro condizione. Potrete quindi investire di meno e accontentarvi dei turisti di fascia bassa, oppure puntare sulla qualità delle attrazioni per richiamare i ricconi: la scelta sta a voi.

Un altro elemento da considerare è il grado di qualità del turismo: se un turista parte quando questo valore è particolarmente elevato, una volta tornato a casa parlerà a tutti gli amici della vostra splendida isola e di come si è divertito di notte, in spiaggia al chiaro di luna. Questo farà sì che in futuro riceverete la visita di molti nuovi turisti, che provvederanno a rimpinguare a dovere le casse del tesoro.

GRADO DI QUALITÀ DEL TURISMO

Il grado complessivo di qualità del turismo appena menzionato viene scomposto, all'interno di questa scheda, nei suoi elementi: questi sono, segnatamente, Albergo, Attrazioni, Sicurezza crimine e Ambiente. Albergo e attrazione vengono ottenuti dalla valutazione media dell'albergo nel quale ha alloggiato il turista e da quella delle attrazioni da lui visitate. La Sicurezza crimine è invece basata direttamente sulle zone visitate dal turista (ricordate: le stazioni di polizia ben presidiate permettono di tenere a bada il crimine). L'ambiente, infine, è un parametro che si basa su molti fattori, fra i quali il livello d'inquinamento e la bellezza naturale delle zone turistiche (cercate di non costruire un albergo di lusso di fronte a una baraccopoli...). Tutti gli edifici di aspetto sgradevole presenti nelle aree turistiche danneggiano il turismo: cercate di realizzare le strutture turistiche sull'altro lato di una collina, rispetto a quelle meno gradevoli (come fabbriche, centrali energetiche, baraccopoli).

ATTRAZIONI VISITATE

Questo pannello mostra le attrazioni che sono già state visitate da questo turista, insieme al punteggio che egli ha loro assegnato. I turisti visiteranno tanto le località turistiche (come spiagge e siti archeologici) quanto le strutture di intrattenimento accessibili anche agli abitanti di Tropico (pub, casino, complessi sportivi). Un turista basa il suo giudizio relativamente a un'attrazione, su una serie di fattori: il più importante in assoluto è la qualità del servizio presso la struttura. Le attrazioni più costose sono quelle che tendono ad avere il miglior grado di qualità, che viene inoltre aumentato dalla presenza di lavoratori esperti. Infine, molte attrazioni presentano delle opzioni di costruzione che possono avere un impatto diretto sul loro grado di qualità. La valutazione di un'attrazione da parte di un turista dipende anche da quanto quella particolare persona gradisce quel tipo di edificio. Un turista che adora il gioco d'azzardo ma a cui non piace bere assegnerà un punteggio elevato a un casino e penalizzerà un pub: cercate di creare attrazioni di vario tipo, in modo che ogni turista possa scegliere quelle che preferisce.

I turisti peggiorano il loro giudizio anche se stanno ripetendo la visita presso una struttura dove sono già stati, per via della mancanza di scelte. Se l'unica attrazione che avete è un pub scalcinato, non aspettatevi di ricevere cinque stelle nelle guida turistiche più rinomate!

Attrazione e alloggio attuale

Qui potete trovare l'immagine dell'albergo o dell'attrazione in cui il turista si trova al momento. Potete utilizzare queste immagini per esaminare da vicino questi edifici. Sotto la finestra dell'albergo potete vedere il giudizio sul costo per notte e la sua qualità complessiva.

Attrazioni preferite

Come già detto in precedenza, ogni turista ha le sue preferenze personali su quali siano le strutture divertenti e quali quelle noiose: qui potete esaminare queste preferenze. Troverete infatti l'elenco di tutte le attività, con un indicatore che indica il gradimento del turista nei loro confronti.

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:16 pm Page 28

Pensieri
Avete libero accesso ai pensieri più privati di ogni turista, cosa che vi fornisce molte utili informazioni sullo stato dei divertimenti nell'isola di Tropico. Anche se molti pensieri sono futili o al massimo divertenti, ve ne sono alcuni che forniscono importanti indizi su come migliorare il grado del turismo.

CAPITOLO SEI
EDIFICI

Mio Presidente, spero che abbiate portato con voi il caschetto protettivo: la costruzione di nuovi edifici occuperà una buona parte del vostro tempo di amministratore pubblico. Dovrete anche occuparvi della realizzazione delle infrastrutture di amministrazione e per questo dovrete comprendere a fondo tutte le complesse relazioni esistenti fra i vari tipi di edificio e di amministrazione. Secondo la sezione 3 del paragrafo 42 dell'Atto sugli Affari Interni di Tropico, del 1938 (documento non allegato), abbiamo preparato un rapporto informativo da sottoporre alla vostra attenzione.

TIPI DI EDIFICI

Gli edifici su Tropico svolgono funzioni molto diverse. Quando attivate la modalità Costruzione (descritta nel capitolo 4), vi verranno presentati una serie di sotto-gruppi, disposti a seconda del tipo e della funzione dell'edificio. Essi sono:

Alloggi
Tutti gli abitanti di Tropico devono avere un posto dove vivere: se non realizzerete una casa per loro, essi provvederanno al loro bisogno edificando delle baracche. La costruzione di una casa per i cittadini presenta tre aspetti benefici: aumenta il livello di felicità delle persone, rappresenta una fonte di guadagno per il governo e vi permette di creare degli alloggi vicino alla sede di lavoro degli operai, che non dovranno così camminare a lungo per raggiungerla.

Fattorie e miniere
Gli edifici nel sotto-gruppo di fattorie e miniere sono quelli che forniscono gli incassi di base e la produzione di cibo. Le fattorie vi permettono di coltivare prodotti per derrate alimentari o per guadagnare. I ranch dal canto loro richiedono grandi estensioni di territorio, ma possono rivelarsi un buon investimento. Le banchine da pesca sono delle strutture che permettono di ricavare cibo dal mare, ma tenete presente che il pesce non lavorato non è adatto all'esportazione, anche se resta ottimo come fonte di cibo per gli abitanti. I campi di taglio, che devono essere situati in una foresta, sono delle strutture ideali per generare guadagni, anche se forse lo sono un po' meno dal punto di vista ambientale. Se, infine, potete contare su un giacimento di minerali facilmente sfruttabile, avrete sicuramente un costante rifornimento di denaro.

Industria
Gli edifici industriali su Tropico lavorano ciò che è stato prodotto in una fattoria, una miniera o un campo di taglio. I prodotti raffinati o lavorati valgono molto di più dal punto di vista dell'esportazione. Gli edifici industriali a vostra disposizione sono la segheria (che trasforma i tronchi grezzi in legname), la fabbrica di sigari (che dal tabacco ottiene ottimi sigari), la gioielleria (lavora l'oro per ottenere dei gioielli), la distilleria di rum (lavora la canna da zucchero per ottenere il pregiato liquore e il conservificio (che inscatola pesce, ananas e caffè).

Turismo
La sezione dedicata al turismo contiene tutti gli edifici che vengono realizzati a uso esclusivo dei turisti. Fra questi si trovano alloggi e attrazioni, generalmente molto favorevoli dal punto di vista dei guadagni. È anche possibile che sull'isola sia presente un sito archeologico, utilizzabile con profitto a fini turistici.

Divertimento
Tutti amano divertirsi e molti sono disposti a pagare pur di riuscirci (e voi, intanto, guadagnate). Tutti gli edifici di questo gruppo possono essere utilizzati dagli abitanti della vostra isola O dai turisti.

Infrastrutture
Alcuni edifici sono necessari per la costruzione e la manutenzione di tutte le altre strutture presenti sull'isola. Le strade permettono di spostarsi più velocemente e di spedire efficacemente le merci, mentre i moli permettono l'attracco dei mercantili che trasportano i vostri prodotti all'estero e degli yacht che conducono i turisti sulla vostra isola. Le banche di Tropico sono famose per la loro discrezione e possono essere utilizzate anche per ridurre il costo di altri edifici, oppure per rimpinguare il vostro conto bancario svizzero, mio Presidente. Gli aeroporti sono le strutture attraverso le quali sbarcano i turisti più danarosi, mentre gli uffici di costruzione vi permettono di assumere dei nuovi lavoratori per realizzare più velocemente le altre strutture. Gli uffici di trasporto servono invece per assoldare nuovi trasportatori, mediante i quali consegnare velocemente le merci a fabbriche e centri di spedizione. Le centrali elettriche forniscono l'energia necessaria alle strutture più avanzate e, infine, le sotto-stazioni elettriche permettono all'elettricità di raggiungere anche le zone più remote della vostra isola.

Governo
Perché il governo (vale a dire voi) possa esercitare il massimo grado di controllo sulla popolazione, deve disporre di una rete di edifici di questo tipo. I posti di guardia vi permettono di soggiogare la popolazione e di reprimere ogni tentativo di ribellione, mentre le armerie consentono di ingaggiare dei generali, per gestire un numero particolarmente elevato di soldati. Le stazioni di polizia sono invece l'ideale per fronteggiare l'arroganza del crimine, mentre le prigioni sono il posto migliore per i vostri avversari. Un ufficio immigrazione vi consente di controllare quantità e qualità degli immigranti che sbarcano sulle coste di Tropico, mentre il ministero degli esteri è vitale per mantenere buone relazioni diplomatiche con Stati Uniti e Russia. Giornali, stazioni radio e stazioni TV, infine, possono servire per guadagnare grazie alle loro trasmissioni, per aumentare il livello di libertà della popolazione o, più semplicemente, per trasmettere in modo incessante la propaganda governativa.

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:16 pm Page 30

Servizi umani

Diversi edifici sono destinati a fornire servizi non di intrattenimento per il bene comune di tutti i cittadini. Cliniche e ospedali provvedono alle cure mediche, mentre chiese e cattedrali si occupano dei bisogni spirituali . Un mercato permette di distribuire il cibo direttamente nei pressi delle abitazioni della gente ed è particolarmente utile se le vostre fattorie sono molto lontane dai centri abitati. Licei e università si occupano di educare le menti migliori di Tropico: notate che la volontà di frequentare queste strutture dipende direttamente dalla disponibilità di posti di lavoro adatti alle capacità che ottengono coloro che si diplomano o si laureano. Se costruite un liceo, ma non c'è alcun bisogno che richieda la presenza di diplomati, nessuno studente sarà così stupido da andarci.

Territorio

Gli ultimi due sotto-gruppi di edifici, Territorio e Strumenti e strutture speciali, contengono delle infrastrutture che permettono di abbellire l'isola e la vostra città. Dal momento che la popolazione adora vivere in un ambiente accogliente, questi elementi avranno un importante impatto positivo sulla felicità generale (in particolare sulla valutazione della qualità dell'ambiente), oltre naturalmente al grande beneficio di donare una visione di bellezza ai vostri illuminati occhi, Presidente. In questa categoria di infrastrutture troviamo rocce, piccole piante, fioriere, alberi, cespugli, fontane e statue, tutti di dimensioni e prezzi variabili. Notate che alcune piante sono molto piccole quando vengono piantate, per poi crescere mentre la natura segue il suo corso. Altre, invece, sono di scopo puramente ornamentale: sono già adulte sin da subito e non crescono più.

Demolire

L'ultimo sotto-gruppo contiene anche un'opzione che permette di demolire le strutture già presenti sul territorio. Selezionatelo (è quello che mostra un cumulo di macerie) e quindi cliccate su un edificio nella finestra principale: esso verrà evidenziato in rosso e subito diversi muratori si metteranno all'opera per abbatterlo.

COSTRUZIONE

La posizione degli edifici

Per costruire un edificio, entrate nella modalità Costruzione, selezionate una struttura, portate il puntatore sulla mappa in un punto dove l'immagine dell'edificio sia verde e cliccate per posizionarlo.

Se l'edificio rimane sempre rosso e non riuscite a trovare una posizione dove diventi verde, ci sono due motivi possibili:

1) Non avete denaro sufficiente o vi manca qualche altro requisito per la costruzione: controllate nella finestra circolare i requisiti riportati in rosso.

2) La posizione nella quale state cercando di realizzare la struttura non è valida. Solitamente questo problema è dovuto all'eccessiva vicinanza a costruzioni già esistenti. Può inoltre essere molto difficile realizzare un edificio in una zona collinare, dal momento che la necessità di livellare il terreno prima di iniziare i lavori di costruzione spesso entra in conflitto con le altre strutture già presenti. Se costruite in collina, è possibile che dobbiate distanziare maggiormente fra loro le varie costruzioni.

Alcune note sulla posizione

Alcuni edifici hanno degli speciali requisiti che sono particolarmente importanti al momento di sceglierne la posizione, come per esempio la presenza di minerali, il valore agricolo o il crimine. In tutti questi casi, nella parte inferiore della finestra circolare comparirà un'icona raffigurante un occhio: quando l'occhio è aperto, il terreno nella finestra principale viene colorato per mostrare il suo grado di adattabilità (utilizzando lo stesso schema colore già presente nella modalità informazioni). Se non siete sicuro di quali dati siano visualizzati, portate il puntatore sopra l'occhio per ottenere un breve testo di aiuto. A volte, comunque, i colori possono rappresentare più una distrazione che altro: vi basterà allora cliccare sull'occhio per chiuderlo e fare scomparire i colori...

IL PROCEDIMENTO DI COSTRUZIONE

Una volta definita la posizione di una struttura, una sua immagine "fantasma" di colore giallo compare sul sito del cantiere. Per costruire fisicamente l'edificio servono dei muratori, e tenete presente che la struttura non avrà alcun effetto fino a quando non sarà completa. Col passare del tempo, i vostri lavoratori abbatteranno gli alberi eventualmente presenti, spianeranno il terreno e cominceranno a realizzare l'edificio, che diventerà via via più solido fino ad acquisire in pieno il proprio normale colore. Non appena i lavori saranno stati completati, la struttura comincerà a funzionare.

Muratori: i muratori vengono inviati presso i cantieri dal vostro ufficio di costruzione. Per velocizzare i lavori, controllate che quest'ultimo sia sempre ben fornito di personale e cercate di realizzarne il prima possibile più di uno.

Priorità di costruzione: se vi sono più edifici in costruzione contemporaneamente, i lavoratori si dedicheranno normalmente a quello più vicino all'ufficio di costruzione. Per modificare la priorità di costruzione, cliccate sopra una qualsiasi struttura non appena completata: vedrete una serie di frecce verdi, che indicano appunto tale priorità. Alzate questo valore per l'edificio che vi interessa e riducetelo per gli altri.

Annullare una costruzione: nel caso cambiaste idea durante i lavori di costruzione di un edificio, potrete utilizzare la X rossa che si trova nell'angolo inferiore sinistro del suo pannello delle informazioni per bloccare i lavori. Vi verrà restituita una parte delle risorse utilizzate per la costruzione.

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:16 pm Page 32

Considerazioni sulla costruzione

Un leader saggio deve considerare diversi elementi al momento di decidere dove realizzare un nuovo edificio. Vi consigliamo di seguire, a tale scopo, le regole esposte di seguito.

"Le zone pianeggianti sono le migliori." La pendenza del terreno dove sorgerà il cantiere è un elemento molto importante da tenere in considerazione. I vostri lavoratori cercheranno comunque di spianare ogni eventuale dislivello, in modo da ottenere una superficie adatta alla creazione delle fondamenta, ma questo provocherà un ritardo nell'inizio dei lavori e, di conseguenza, nella loro conclusione. Inoltre in alcuni casi la pendenza del terreno, unita alla presenza di altri edifici nei pressi, potrebbe rendere completamente impossibile il procedere della costruzione (che potrebbe invece avere successo per un edificio di dimensioni ridotte). L'ultima cosa da tenere a mente è che un edificio, una volta completato, deve poter essere raggiunto dalla popolazione: se obbligherete i cittadini a superare pendenze troppo marcate, essi ci metteranno molto tempo ad arrivare a destinazione.

"Molti alberi significano più tempo per costruire." I lavoratori avranno bisogno di tempo per abbattere gli alberi presenti sul sito del cantiere, per liberarlo e dare inizio ai lavori di costruzione. Questo procedimento, esattamente come quello di livellamento del terreno, richiede del tempo per essere completato (il che equivale e dire che costruendo dove non ci sono alberi i lavori procederanno più spediti). Come nota extra, tenete presente che gli alberi vicino a fattorie e allevamenti non saranno rimossi durante i lavori (a meno che non si trovino direttamente sopra il cantiere): saranno gli addetti di queste strutture a farlo se e quando ne avranno il tempo e la necessità. La presenza di alberi nei campi e nei pascoli ha però un effetto negativo sulla produttività delle strutture che vi sorgono. Ovviamente quanto appena detto non si applica per nulla alla creazione di un campo di taglio

"Distanze troppo lunghe riducono l'efficienza." Dal momento che i vostri cittadini devono spostarsi camminando da una struttura all'altra, un insediamento compatto e ben pianificato è in grado di ottimizzare l'efficienza lavorativa. Se la città è invece molto estesa, i lavoratori dovranno coprire maggiori distanze camminando, consumando così rapidamente le loro riserve di energia e restando per un periodo di tempo minore sul posto di lavoro.

"Considerate gli effetti degli edifici." Molte strutture, come la centrale elettrica, la stazione di polizia e i posti di guardia, hanno degli effetti diretti sulle zone dell'isola che li circondano (in questo caso, la disponibilità di energia, il controllo del crimine e l'influenza del governo, rispettivamente). Siate certi di tenere conto di questi fattori quando decidete dove costruire un nuovo edificio, come pure degli effetti su di esso delle altre costruzioni già presenti in zona.

"Il valore agricolo determina la qualità di colture e allevamenti." Questo fattore si applica solamente a fattorie e allevamenti, ovviamente: dal momento che L'agricoltura dipende fortemente dalla qualità del terreno, vi consigliamo di controllare se quest'ultimo è in grado di sostenere la presenza delle colture e degli allevamenti ai quali volete destinarlo, prima di dare il via ai lavori di costruzione. Questa informazione (per la qualità complessiva del raccolto, come pure per suoi singoli elementi) si può ottenere tramite la modalità Informazioni, alla voce relativa alle condizioni delle colture in risorse e ambiente. Il valore agricolo del terreno viene determinato basandosi su fattori come la qualità del suolo, l'umidità e le precipitazioni medie, che si possono trovare individualmente nello stesso sotto-gruppo di valori.

"Ricordatevi dell'elettricità." Molte strutture hanno bisogno di energia elettrica per poter funzionare e anche alcuni aggiornamenti di strutture originariamente non-elettriche richiedono tale forma di energia. Controllate che le strutture si trovino in una zona servita da una centrale o da una sotto-stazione elettrica.

CONTROLLO E AMMINISTRAZIONE DEGLI EDIFICI

Una volta completata una costruzione, il Presidente deve accollarsi il compito della sua amministrazione. Inizialmente questo potrebbe non sembrarvi un incarico gravoso, dal momento che le informazioni sugli edifici che compaiono nel pannello di controllo centrale non contengono alcuna sotto-tabella: esse riescono a trovare posto tutte in un singolo pannello. Qui sono però presenti diversi controlli, che fra l'altro variano a seconda dell'edificio di riferimento.

Informazioni di base

Tutti gli edifici hanno in comune un elemento dell'interfaccia. Quando una struttura viene selezionata, compare un riquadro sulla sinistra del pannello di controllo centrale, elencando tutti i dati più importanti a essa relativi (essi possono comprendere il nome dell'edificio, la sua capacità di generare profitti, i requisiti energetici e la quantità di prodotto destinato alla vendita, fra le altre cose). Anche se alcune strutture, come le sotto-stazioni elettriche, sono dotate solamente di questo pannello informativo, la stragrande maggioranza degli edifici presenta almeno uno degli elementi di controllo descritti di seguito.

Controlli del personale: Buona parte degli edifici hanno bisogno, per poter operare, di personale fisso, che è visualizzato tramite una colonna di piccole figure nella parte inferiore del pannello di controllo della struttura. Quando una posizione è vacante, l'immagine compare come un contorno grigio: quando, invece,è occupata, essa simboleggia una versione in miniatura del lavoratore. Solitamente questa immagine è variabile a seconda della natura del lavoro svolto dalla persona in questione (per esempio, nella clinica ha l'aspetto di un dottore), ma a volte potrà assumere brevemente l'aspetto di una persona che ha già accettato di svolgere quell'incarico ma ancora non è giunta sul posto di lavoro (per esempio, un contadino che cambia occupazione per diventare un trasportatore sarà mostrato nel pannello di controllo dell'ufficio di trasporto come un normale contadino, fino a quando non prenderà effettivamente servizio).

• Selezionare/navigare: quando il puntatore del mouse si porta sopra una posizione già occupata, il nome dell'impiegato compare nella barra delle informazioni. Per selezionare un lavoratore presente in un edificio, cliccate sulla

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:16 pm Page 34

sua immagine nella colonna degli impiegati: nel pannello di controllo centrale compariranno le informazioni relative alla persona in questione, che sarà inoltre inquadrata all'interno della finestra circolare.

• Licenziare: per licenziare un lavoratore, cliccate sulla sua immagine nel pannello del personale mentre tenete premuto il tasto MAIUSC. Le persone licenziate non possono svolgere il lavoro dal quale sono state scacciate per un periodo di due anni.

• Limitare il personale: : Cliccando su una figura grigia (non occupata), una X rossa comparirà sopra di essa e sopra tutte le altre seguenti: queste posizioni verranno così bloccate e non potranno essere occupate (vi basterà cliccarci sopra nuovamente per renderle disponibili). Potete utilizzare questa funzione per alcuni edifici in grado di dare lavoro a un numero elevato di persone, cosa che inizialmente potrebbe non essere necessaria. Per esempio, un ufficio di trasporto può impiegare fino a 8 trasportatori, ma per il primo paio di anni del vostro regime non ve ne serviranno mai più di 3.

• Stipendi: una fila di monete sulla destra delle immagini dei lavoratori mostra i livello del salario degli addetti della struttura. Potete modificare questo valore selezionando una qualsiasi altra moneta presente nella fila, andando così a impostare su quell'esatto valore il nuovo stipendio. La barra delle informazioni vi comunicherà il livello corrispondente alle varie monete non appena il puntatore del mouse vi passerà sopra. Come già detto altrove in questo manuale, più soldi offrite per una determinata posizione, più velocemente qualche lavoratore si farà avanti per occuparla. I cittadini ben pagati, inoltre, sono anche più felici.

• L'educazione dei lavoratori: se una struttura richiede la presenza di lavoratori con istruzione superiore, oppure di laureati, sulla sinistra delle loro figure sarà presente un'icona a forma di vassoio: se di colore blu sarà necessario un lavoratore diplomato, mentre la necessità di un laureato è indicata dal colore rosso

Se al momento non disponete di cittadini dotati del livello di educazione richiesto per lavorare nell'edificio, cliccando sull'icona si aprirà un modulo di richiesta per provvedere alla convocazione sull'isola di Tropico di un lavoratore straniero dotato dei requisiti necessari. Se darete il vostro consenso, dovrete pagare una somma per la consulenza e il nuovo lavoratore sbarcherà presto nel banchina cittadino. Questa funzione, piuttosto utile nelle fasi iniziali del gioco, si rivela troppo costosa col passare del tempo, rendendo a un certo punto più conveniente provvedere alla costruzione di un liceo ed, eventualmente, di un'università.

Controlli sui residenti: gli alloggi e gli edifici riservati ai turisti mostrano il numero di adulti che ci vivono al momento. Come già per il personale, questo dato è visualizzato con una colonna di piccole figure, che ora sono però presenti nella parte superiore del pannello di controllo dell'edificio. Quando una stanza è vuota, la figura appare come una sagoma grigia: quando è occupata, invece, essa assume la forma del residente o dell'ospite.

Qui sono visualizzati solamente gli adulti: i minorenni vivono con i loro genitori ma qui non sono tenuti in considerazione. Al contrario di quanto visto per il personale, non siete in grado di porre un limite al numero delle stanze disponibili: è invece la quantità degli addetti a determinare quante ce ne sono. Un albergo con personale ridotto della metà, per esempio, potrà vedere occupate solamente la metà delle sue stanze.

• Sfrattare: per sfrattare un residente o un ospite, mentre tenete premuto il tasto MAIUSC, cliccate sulla sua immagine nel pannello dell'occupazione. La stanza diventerà subito disponibile, ma ricordate che lo sfratto di uno dei suoi membri comporta lo sfratto di tutto il nucleo famigliare. Un altro metodo per liberare rapidamente un edificio è costituito dall'alzarne gli affitti in modo considerevole.

• Nota speciale: gli abitanti delle baracche non possono essere sfrattati, ma volendo potete abbattere le loro "abitazioni" Le baracche rimaste vuote per un certo periodo di tempo tendono a crollare da sole (visto che non sono state costruite solidamente).

• Affitto e costo per notte: il livello dell'affitto e del costo per notte delle camere d'albergo viene impostato tramite l'usuale fila di monete, posta sulla destra delle figure degli occupanti, esattamente come per i salari. C'è però un'eccezione: infatti qui è presente una X rossa nell'angolo inferiore sinistro, utilizzabile per far scendere il costo a zero e permettere la residenza gratuita ai cittadini.

• Costi dei servizi: i costi dei servizi si applicano agli edifici turistici e ricreativi. Tenete presente che non è possibile scacciare cittadini o turisti dalle strutture di questo tipo.

AGGIORNAMENTI DEGLI EDIFICI

Alcuni edifici possono ricevere degli aggiornamenti: quando questo è possibile, la finestra dell'aggiornamento compare nella parte superiore del pannello di controllo della struttura. Inizialmente l'immagine dell'aggiornamento sarà sfumata, con un pulsante con un martello al suo angolo: se porterete il puntatore sopra il pannello, nella barra delle informazioni comparirà una dettagliata descrizione dei benefici garantiti dall'aggiornamento, insieme ai suoi costi di esecuzione. Per acquistare un aggiornamento, cliccate sul pulsante col martello: comparirà una finestra che vi comunicherà se sarete o meno in grado di procedere all'acquisto. Procedendo alla costruzione l'edificio sarà subito dotato di nuove caratteristiche: gli aggiornamenti vengono infatti realizzati all'istante e senza bisogno della presenza di muratori. Alcuni aggiornamenti hanno bisogno della presenza di energia elettrica: la barra delle informazioni vi terrà aggiornato su questo fatto.

Opzioni a comparsa degli edifici

La maggior parte delle strutture dispone di un gruppo di opzioni extra per impostare, per esempio, il tipo di coltura, la qualità del servizio, l'ambiente di lavoro, il tipo di carburante e altre cose di questo tipo. Quando queste opzioni sono attive, la relativa finestra farà la sua comparsa sotto il pannello del personale e/o dell'occupazione. La configurazione

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:16 pm Page 36

attuale delle opzioni sarà indicata da una freccia, presente sul loro lato destro: cliccando su di essa, oppure sull'opzione selezionata, comparirà un elenco di scelte. Portando il puntatore del mouse sopra di esse, farete comparire le loro descrizioni dettagliate nella barra delle informazioni.

Conti bancari dei turisti (solo nelle banche)
Questo controllo è disponibile solamente nelle banche, se la relativa opzione è attiva. Sopra il pannello di controllo del personale ne comparirà uno nuovo, contenente una serie di icone che rappresentano i conti bancari dei diversi turisti. Ricordate sempre che ogni conto genera degli incassi per le casse del tesoro di Tropico!

Allevamenti
Gli allevamenti di bovini e di capre mostrano gli animali presenti nel modo che dovrebbe ormai esservi famigliare: le presenze possibili (ma non effettivamente tali) sono in forma di sagome grigie. Col passare del tempo, bovini e capre si riproducono, andando via via a riempire tutte le sagome disponibili. La barra delle informazioni fornisce informazioni sul bestiame, quando il puntatore del mouse si trova sopra quest'ultimo: per cliccare un capo in particolare, infine, dovete cliccare sulla sua piccola immagine.

CAPITOLO SETTE
ECONOMIA

"Sono così stufa di sentir parlare di un milione di dollari qua, un milione di dollari là...È così meschino parlare di queste inezie..." Imelda Marcos

Tropico offre innumerevoli occasioni di guadagno a un leader ambizioso come voi e speriamo che, grazie ai nostri umili consigli, riuscirete presto a intraprendere la strada del successo! Dopo tutto avrete bisogno di molto denaro, per realizzare le strutture e le misure politiche necessarie per la felicità dei vostri cittadini! Señor Presidente, Tropico è una piccola isola e noi siamo obbligati ad acquistare all'estero buona parte di ciò che ci serve, pagando in moneta pregiata. Abbiamo peraltro alcuni sistemi per assicurarci un flusso costante di questa vitale risorsa economica:

1) Le esportazioni (grano, bauxite, legname, sigari, eccetera).
2) Il turismo.
3) Gli aiuti stranieri.
4) Gli affitti e le tasse imposte ai vostri cittadini.

Nelle pagine seguenti di questo capitolo troverete una breve descrizione delle spese più importanti che dovrete sostenere. Infine ci sarà un breve accenno alla possibilità di creare un conto in Svizzera, anche se sono certo che voi, mio Presidente, avete un'integrità morale tale da non farvi neppure prendere in considerazione l'ipotesi di dirottare i soldi della gente di Tropico in una banca di Zurigo.

ESPORTAZIONI

Inizialmente, la maggior parte dei nostri guadagni arriverà dall'esportazione dei prodotti della nostra isola. È possibile cominciare fin da subito a vendere i prodotti della nostra terra e ben presto a questi se ne aggiungeranno altri, come carne, minerali e legname. Col passare del tempo e con lo sviluppo dell'industria locale, infine, queste risorse di base potranno essere lavorate, divenendo molto più redditizie (sarà per esempio possibile ottenere degli ottimi sigari dal tabacco coltivato sull'isola).

Produzione
Nelle prime fasi del vostro regime dovrete fare affidamento quasi esclusivamente sulle risorse del territorio, mediante l'uso di fattorie, miniere, campi di taglio, allevamenti e banchine da pesca. Una volta che avrete realizzato le infrastrutture di base (come una fattoria), i lavoratori che le occuperanno le manderanno avanti senza bisogno di alcun intervento da parte vostra, facendo del loro meglio per ottimizzare la produzione. I contadini sceglieranno i campi migliori nelle vicinanze e, se necessario, abbatteranno gli alberi presenti. I minatori lavoreranno sui giacimenti più ricchi, mentre i boscaioli taglieranno soltanto gli alberi più grandi e cominceranno dai più vicini. I pescatori, infine, si spingeranno nelle acque più ricche di pesce.

Trasporto
Col passare del tempo, le risorse prodotte finiranno per accumularsi: se avrete trasportatori a sufficienza e se l'edificio non si troverà troppo distante dall'ufficio di trasporto, un addetto si presenterà presso il centro di produzione e porterà un carico di risorse verso la sua prossima destinazione. Qualora un trasportatore non fosse disponibile, gli addetti alla struttura di produzione finiranno per smettere di lavorare per trasportare di persona le merci, cosa che ovviamente faranno con un'efficienza minore, rispetto ai trasportatori.

Destinazioni di trasporto: nella maggior parte dei casi, le risorse vengono trasportate al molo più vicino, dove vengono immagazzinate in attesa dell'arrivo di un mercantile, al che i portuali le caricheranno immediatamente a bordo. Soltanto una volta conclusa questa operazione, Presidente, riceverete del denaro in cambio delle vostre risorse: per questo motivo passerà veramente molto tempo prima che una coltura riesca ad arricchire i vostri forzieri, e di questo elemento dovrete necessariamente tenere conto nella pianificazione delle spese. Vi sono comunque alcune risorse che non vengono sempre consegnate al molo. Se, per esempio, sull'isola è presente una fabbrica che usa una particolare risorsa, essa sarà consegnata normalmente presso questa struttura (a meno che qui non si sia già accumulato un eccesso di merce in arrivo).

Trasporto del cibo: anche il cibo viene gestito in modo particolare. Nella maggioranza dei casi, la popolazione preleverà quello che le serve per sopravvivere direttamente presso la fattoria, l'allevamento o la banchina da pesca più vicino. Una fattoria situata nei pressi della città vedrà quasi invariabilmente la maggior parte della sua produzione consumata dalla popolazione locale, invece che portata via per essere venduta. Tenete presente però che non tutto ciò che cresce in una fattoria costituisce una fonte di cibo: tabacco, zucchero e caffè sono merci destinate solo alla lavorazione o alla vendita. Esiste uno

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:16 pm Page 38

speciale edificio, il mercato, che permette di controllare più da vicino la distribuzione delle derrate alimentari. Queste strutture non vengono realizzate per generare profitti, dal momento che il cibo che vi viene distribuito è gratuito, proprio come nelle fattorie: esse possono però servire come centro di deposito e distribuzione del cibo. Realizzate un mercato al centro della città e i cittadini non saranno costretti a camminare per lunghe distanze in cerca di cibo: se tutto quanto sarà organizzato a perfezione, sui banchi del mercato si troveranno sempre derrate alimentari in abbondanza (cosa che invece non vale sempre per le fattorie, che per via della stagionalità dei raccolti spesso restano senza scorte). Se disponete di un mercato (e del personale necessario), i trasportatori faranno in modo che esso sia sempre rifornito di cibo.

Industria

I prezzi delle merci lavorate sono solitamente da due a tre volte superiori a quelli delle materie prime utilizzate per la loro produzione. Per questo motivo prima o poi diventerà conveniente realizzare una o due fabbriche in grado di fare fruttare al meglio la produzione di Tropico. Una volta costruita una fabbrica, i trasportatori consegneranno qui le merci necessarie (posto, ovviamente, che vi siano altre strutture che le producano). Un'unità di materia prima viene convertita in un'unità di merce lavorata. Più sono gli operai presenti in una fabbrica e più essi sono abili, più velocemente procederà il processo produttivo. Presidente, cercate però di ricordare che nelle fabbriche possono lavorare solamente degli operai con istruzione liceale. Anche se è possibile assoldarne qualcuno all'estero, così facendo le spese diventeranno presto insostenibili: sarà più saggio costruire un liceo ancora prima di pensare alla vostra prima fabbrica.

Le diverse fabbriche disponibili sono:

- Conservificio – Mette in scatola pesce, ananas e caffè, garantendo migliori prezzi di esportazione.
- Segheria – Converte i tronchi grezzi in legname pregiato.
- Gioielleria – Lavora l'oro per ottenere splendidi gioielli.
- Distilleria di rum – Ottiene dell'ottimo rum partendo dalla canna da zucchero.
- Fabbrica di sigari – Il tabacco dell'isola viene trasformato in superbi sigari.

TURISMO

Presidente, alcune delle nazioni dei Caraibi vivono esclusivamente di turismo, grazie al denaro portato sulle loro spiagge dai ricconi yankee. Per quanto moralmente discutibile, il turismo può indubbiamente rivelarsi come l'industria più lucrativa dell'intera isola, senza neppure richiedere in cambio un elevato livello di istruzione della popolazione. L'unica cosa che vi servirà, in effetti, sarà un cospicuo capitale iniziale e un discreto numero di lavoratori con i quali realizzare le infrastrutture, oltre ovviamente a diverse zone attraenti sulla vostra isola, come una splendida spiaggia relativamente risparmiata da inquinamento e crimine.

Non appena avete realizzato un albergo dove i turisti possono soggiornare, gli yankee cominceranno ad arrivare su Tropico per trascorrere qui le loro vacanze (e spendere il loro denaro), abbrustolendosi al sole. Il turismo è in grado di generare incassi notevoli, è vero, ma non pensate che sia privo di problemi!

TURISTI

I turisti hanno le idee chiare su quello che vogliono: essi emetteranno un giudizio sulla vostra isola e sulle sue attrazioni e questo giudizio andrà a determinare quanti saranno i turisti che in futuro faranno visita a Tropico. Per ulteriori informazioni su questo procedimento tornate al capitolo 5, dedicato alle persone presenti sull'isola. Esistono turisti con diversi livelli di ricchezza: maggiore sarà la qualità della vostra industria turistica, più elevato sarà il livello di coloro che ne sfrutteranno i servizi. In generale, gli alberghi migliori attraggono i turisti più facoltosi: ci sono però altri fattori che entrano in gioco sotto questo punto di vista.

Turisti di fascia bassa: i turisti che alloggiano negli alberghi più economici sono i più semplici da accontentare, ma non hanno moltissimo denaro da spendere. Prima di scartarli a priori, però, considerate che il loro numero può essere davvero molto elevato senza per questo richiedere grossi investimenti o gravosi costi di manutenzione da parte vostra.

Turisti di fascia alta: questi turisti alloggiano negli alberghi di lusso e sono letteralmente stracolmi di dollari yankee da spendere sulla vostra isola, Presidente. Essi, però, pretendono un trattamento adeguato al loro livello: la zona immediatamente circostante l'albergo dovrà essere praticamente libera da crimine, inquinamento, baracche e qualsiasi altro tipo di "scoria" generata dalla vita quotidiana della popolazione di Tropico. Saranno inoltre necessarie diverse attrazioni di prima categoria, per catturare l'attenzione di questi turisti dal palato fino. Se non soddisferete le richieste di questi ricconi, essi andranno a spendere altrove il loro denaro: se, invece, riuscirete a creare un piccolo paradiso tropicale, vedrete arrivare soldi a palate.

Come arrivano i turisti: i turisti possono arrivare sulla vostra isola in yacht, se nei vostri porti è permesso l'attracco di tali imbarcazioni, senza richiedere alcuna spesa da parte vostra. L'altra opzione a vostra disposizione consiste nella costruzione di un aeroporto, un investimento piuttosto oneroso in termini di denaro e di spazio richiesto, che presenta però tre vantaggi. Il primo è che è in grado di richiamare i turisti più danarosi, il che significa che alberghi e attrazioni finiranno col generare maggior guadagno. Il secondo beneficio consiste nel denaro che incasserete anche per la vendita di biglietti aerei. L'ultimo, anch'esso non trascurabile, è che l'aeroporto permette di far arrivare i turisti direttamente nel cuore dell'isola, senza obbligarli a sbarcare in un porto maleodorante o ad attraversare i bassifondi sulla strada per raggiungere l'albergo.

AIUTO STRANIERO

Mio Presidente, per quanto possa sembrare incredibile, al mondo esistono diverse nazioni ricche che vogliono semplicemente donare il loro denaro a Tropico, nella forma di aiuto straniero. A volte la causa di queste donazioni sarà di natura umanitaria, ma più spesso sarà frutto di un freddo calcolo politico: le grandi potenze ci forniranno il loro aiuto solo se saremo in buoni rapporti diplomatici con loro. Per questo motivo può veramente valere la pena di spendere tempo e denaro per migliorare i rapporti con le altre nazioni (tramite editti, col lavoro del ministero degli esteri o favorendo la fazione

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:16 pm Page 40

capitalista o comunista): anche un piccolo investimento in questo campo può portare in futuro a grandi vantaggi monetari! Una cosa ancora più importante da sottolineare è che le somme ricevute come aiuti aumentano di pari passo con la crescita della popolazione di Tropico: se riusciremo ad arrivare a una cittadinanza di 500 o più persone, saremo letteralmente sommersi da fiumi di denaro! Per ulteriori informazioni su questo argomento, vi consiglio di andare a consultare il capitolo 8, dedicato alla politica.

AFFITTI E COSTI D'INGRESSO

Tutte le strutture realizzate dal governo e tutti i centri ricreativi hanno la possibilità di far pagare a chi le utilizza un costo d'ingresso: sta a voi decidere se sfruttare quest'opzione e quanto pretendere da ogni visitatore. Ricordate, però, che la popolazione pagherà soltanto quello che si potrà permettere: una famiglia non pagherà mai più del suo salario mensile per i divertimenti (in effetti, la gente è disposta a spendere tutto quello che guadagna in divertimenti, ma non per l'affitto). Se non pagherete bene la popolazione e pretenderete dei pagamenti elevati, molto presto le vostre strutture si ritroveranno deserte e non genereranno alcun incasso. Quando l'economia dell'isola si trova in una buona condizione, inoltre, potrete considerare l'opportunità di fornire alloggio e divertimento gratuito, come segno della grandezza del vostro animo. Informazioni più dettagliate sui costi d'ingresso e sugli affitti si possono trovare nel capitolo 6, dedicato agli edifici.

SPESE

Per fare in modo che la vostra isola funzioni regolarmente, dovrete spendere di continuo grandi quantità di denaro prelevato dalle casse del tesoro. Di seguito trovate un breve elenco delle possibili cause di spesa:

Stipendi dei dipendenti

Gli abitanti di Tropico non lavorano gratis. L'esportazione dei sigari, per esempio, dipende dai contadini che coltivano il tabacco, dagli operai della fabbrica che lo arrotolano, dai trasportatori che portano le casse di sigari al porto e dai portuali che le caricano a bordo dei mercantili. Tutte queste persone devono essere pagate per il loro lavoro e più elevato è il loro livello d'istruzione, più salato sarà il vostro esborso per garantirvi i loro servigi. Se gli stipendi saranno troppo bassi sull'intera isola, molto presto la gente sarà presa dallo scontento e molti dei lavoratori più abili decideranno di emigrare, creandosi una vita lontano da Tropico.

Costruzione degli edifici

Tutti gli edifici hanno un costo di realizzazione e per alcuni di essi questa voce è davvero esosa. Lo stesso discorso vale per gli aggiornamenti disponibili senza alcune strutture. Senza questi investimenti iniziali, però, non avreste alcuna possibilità di guadagno futuro.

Manutenzione degli edifici

Tutte le strutture, anche quelle senza personale o che non generano alcun incasso, hanno un costo di manutenzione mensile. Per alcuni edifici questo costo è fisso, mentre per altri può essere variato tramite le apposite opzioni, che compaiono quando selezionate l'edificio. Gli editti emanati o le caratteristiche del vostro personaggio possono anch'essi avere qualche effetto sull'ammontare dei costi di manutenzione.

Editti e azioni speciali

Quasi tutti gli editti richiedono delle spese per essere emanati e ve ne sono alcuni che consumeranno le vostre finanze fino a quando resteranno in vigore. Come per gli edifici, dovrete scegliere con estrema cura anche gli editti che emanerete, adottando solo quelli che bilanceranno i costi con i benefici ottenuti. Anche una parte delle azioni speciali, come l'assunzione di lavoratori qualificati, ha un costo in denaro.

CONTO BANCARIO IN SVIZZERA

Mio Presidente, alcuni vostri predecessori hanno fatto un uso piuttosto liberale di alcuni conti numerati nelle banche di Zurigo... Sembra che per i Presidenti di Tropico sia in vigore una particolare forma di pensione. Ci sono due metodi primari per assicurarsi un cospicuo conto bancario in Svizzera. Per prima cosa, potete emanare l'editto Permesso speciale di costruzione, che trasferisce automaticamente una parte di tutti i costi di costruzione su un vostro conto cifrato. Questa strada è percorribile sin dalle prime fasi del vostro regime. Una seconda opzione, decisamente più interessante, è quella che prevede l'uso delle stesse banche di Tropico per trasferire del denaro in Svizzera. Dovrete probabilmente aspettare che l'economia dell'isola sia davvero fiorente, però, perché avrete bisogno di bancari con educazione universitaria (personale costoso da preparare e da pagare), della banca in se stessa (costosa da costruire) e di denaro contante nelle casse del tesoro da "assottigliare" non visto. Una volta che tutte queste condizioni saranno rispettate, comunque, dovrete semplicemente attivare l'opzione Fondo nero presidenziale nella banca per veder crescere in modo continuo il vostro simpatico conto cifrato all'estero (a scapito, ovviamente, della tesoreria nazionale di Tropico).

CAPITOLO OTTO POLITICA

"Il potere politico ha origine dalle canne dei fucili." Presidente Mao Zedong "

Economia, costruzioni, turismo... tutti giochi da bambini, se confrontati con l'insidioso mondo della politica. Alla fine di ogni giornata, la cosa importante è essere ancora saldi al potere e questo dipenderà esclusivamente dalla vostra capacità di controllare la popolazione. Amore, paura... Quello che conta è il controllo! E per tenere strette nel pugno tutte le fazioni, dovrete riuscire a governare in modo estremamente bilanciato e sottile. In qualità di Presidente, dovrete tenere conto dei punti di vista di tutti i vostri cittadini, delle opinioni delle singole fazioni e dei ribelli armati che cercheranno rifugio nelle foreste, per non parlare delle continue pressioni che riceverete dalle potenze straniere. In risposta a tutto questo voi potrete emanare editti e costruire strutture di controllo del territorio, ma ricordate che

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:16 pm Page 42

prima o poi dovrete fronteggiare la prova delle elezioni, oppure l'incubo di una rivolta armata nelle strade. Anche nella situazione ideale ci saranno sempre alcune persone che ce l'avranno a morte con voi, non illudetevi. Per quanto riguarda la situazione peggiore, beh... potreste ritrovarvi senza titolo, senza potere e persino senza più una terra natale! Il metodo migliore per tenere la situazione sotto controllo è quello di garantire la felicità della popolazione: se non ne siete in grado, evitate di indire delle elezioni (la popolazione, scontenta, voterebbe contro di voi) e riducete il rischio di rivolte rafforzando la presenza dei militari (che, ovviamente, dovrete premunirvi di rendere molto felici!). Una buona parte della felicità di una persona viene determinata dalla qualità della sua casa e del suo lavoro, elementi che sono comunque già stati descritti nelle pagine precedenti di questo manuale. Anche il rispetto delle persone nei vostri confronti è comunque uno dei fattori più importanti parlando della felicità ed esso dipende quasi interamente dalla situazione politica, in particolare dalla situazione della fazione della quale fanno parte le diverse persone e dai vostri rapporti con tale fazione.

POLITICA INTERNA (FAZIONI)

Ogni abitante di Tropico fa parte di almeno una delle fazioni presenti sull'isola, quando non di diverse. Le fazioni sono semplicemente dei gruppi di persone unite da interessi comuni.

Le fazioni

Capitalisti: sono tipicamente una delle fazioni meno numerose, eppure la loro importanza è davvero notevole, perché la qualità delle relazioni con gli Stati Uniti dipende in buona misura da come vi vedono i capitalisti dell'isola. Il sogno di ogni capitalista è ricchezza e prosperità per sé e per i suoi pari: essi non hanno nulla contro i programmi sociali a favore dei più deboli, ma in tutta franchezza non sono particolarmente interessati alla sorte di coloro che non sono al loro livello. Assicuratevi che tutti i cittadini educati dispongano di abitazioni di buona qualità e di divertimenti adeguati: offrite uno stipendio generoso ai personaggi più facoltosi e fate in modo che l'economia dell'isola cresca in modo costante, specialmente nei settori ad alto profitto, come l'industria e il turismo.

Comunisti: su un'isola relativamente poco sviluppata come Tropico, con un numero molto elevato di popolani privi di qualsiasi educazione, la promessa di equità del comunismo ha un seguito molto facile, e molto probabilmente la fazione comunista sarà molto numerosa. Le vostre relazioni con i comunisti hanno un peso notevole nel determinare le relazioni diplomatiche con la Russia. Ricordate che i comunisti non apprezzano disparità eccessive nei salari: se pagate i lavoratori di élite molto di più dei normali operai, questa fazione comincerà a protestare. Anche la disoccupazione è mal tollerata dai comunisti, che inoltre vogliono che tutti i lavoratori possano contare su un alloggio dignitoso (il che vale a dire qualsiasi cosa che non sia una baracca).

Intellettuali: la fazione degli intellettuali è solitamente poco numerosa, ma se ve la metterete contro correrete il rischio di vedere tutti i lavoratori più esperti e meglio educati emigrare da Tropico con armi e bagagli. Gli intellettuali pretendono, su Tropico, un livello di libertà elevato, una vera democrazia con presenza militare ridotta al minimo. Essi vogliono inoltre che sull'isola vengano creati licei e università, non appena la popolazione raggiunge un livello tale da richiederne la presenza, e desiderano che l'intera popolazione raggiunga un livello di educazione medio.

Religiosi: una buona parte della vostra popolazione è animata da sentimento religioso. Queste persone vogliono veder sorgere rapidamente una chiesa in città e si aspettano, col passare del tempo, una cattedrale. Questa fazione pone particolare attenzione alla qualità media della religione sull'isola e viene indispettita da buona parte dei personaggi moralmente ambigui e dagli editti meno leciti.

Militaristi: quella dei militaristi è una fazione di medie dimensioni, ma dal momento che le persone che la compongono detengono la massima parte delle armi da fuoco dell'isola, va tenuta nella giusta considerazione. Pagate bene i vostri soldati e sviluppate il vostro esercito in sintonia con il resto dell'isola. Quando possibile aggiungete un'armeria e un generale e sarete certi di poter contare sull'appoggio dei militari.

Ambientalisti: Presidente, per quanto possa essere difficile da credere, ci sono persone che ritengono che gli alberi e la giungla dell'isola dovrebbero rimanere così come sono, senza essere abbattuti per essere trasformati in pregiato legname. Stranamente, questi individui credono anche che il profumo dell'aria sia migliore in assenza della cappa di inquinamento che, nei vostri progetti, è destinata a ricoprire l'isola. Mantenete pulito l'ambiente e avrete dalla vostra anche gli ambientalisti più incalliti.

LEADER DI FAZIONE

Ogni fazione ha il proprio leader designato (cliccate su Politica - Visualizza fazioni - Comunisti per sapere chi è il leader dei comunisti di Tropico, per esempio). La felicità personale di questo individuo ha un impatto significativo sull'atteggiamento dell'intera fazione nei vostri confronti. Nelle fasi più avanzate della partita, quando i leader delle sei fazioni avranno ognuno il controllo di centinaia di cittadini, dovrete riservargli delle attenzioni veramente particolari: sarà necessario assicurarsi che i leader abbiano splendide case e un buon lavoro, oppure allungare loro qualche bustarella di tanto in tanto. In generale, comunque, cercate di rendere ogni leader il più felice possibile.

Ribelli

Se lo scontento fra la popolazione supera il livello di guardia, è possibile che qualcuno decida di ribellarsi. Questi traditori cercheranno riparo nei boschi, indosseranno mimetiche e berretti rossi e diventeranno il vostro peggiore incubo. Quando si danno alla macchia, i ribelli diventano invisibili, almeno fino a quando non si avvicinano a un edificio o a un soldato. Tutte le nuove "reclute" della ribellione riceveranno un fucile dai loro compagni.

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:17 pm Page 44

Con l'aumentare della forza dei ribelli, essi cominceranno a lanciare i loro attacchi contro le strutture più isolate di Tropico. Dopo averle distrutte torneranno a scomparire nei boschi.

Il vero pericolo, mio Presidente, è però che i ribelli diventino così potenti da tentare un attacco diretto contro la città e contro il vostro magnifico Palazzo. Se dovessero vincere questa battaglia, voi sarete costretto a pianificare velocemente la vostra fuga da Tropico! Per evitare questa spiacevole evenienza, mantenete felice la popolazione e indite regolarmente delle libere elezioni: in questo modo nessuno sentirà il bisogno di ribellarsi! Oppure, se preferite, fate in modo di poter contare sull'appoggio di un esercito numeroso e ben preparato.

Se la società dell'isola migliorerà, andando a soddisfare quelle che sono le aspettative dei ribelli, è possibile che essi rientrino nei ranghi della vita civile. Non sarà facile ottenere questo risultato, ma in presenza di significativi miglioramenti della felicità generale dell'isola potreste vedere alcuni ribelli deporre le armi, specialmente qualora decideste di concedere un'amnistia.

Il coraggio dei ribelli (e la felicità dei soldati) viene in massima parte determinato dal rapporto fra ribelli e soldati presenti su Tropico.

ELEZIONI

"Il miglior argomento contro la democrazia è costituito da un colloquio di cinque minuti con l'elettore medio." Winston Churchill

Mio Presidente, la popolazione vorrà esprimere il suo voto a intervalli di tempo che potranno variare fra i cinque e i nove anni. L'urgenza della richiesta di elezioni e l'atteggiamento della gente nei loro confronti dipenderà da quelle che saranno le aspettative di democrazia dell'isola. Presidente, immaginate per esempio quello che accadrebbe in una nazione come gli Stati Uniti, con una tradizione democratica che risale al 18° secolo, se il Presidente decidesse di annullare le elezioni: vi sarebbero immediatamente rivolte in tutta la nazione. Su Tropico, fortunatamente, la democrazia non è così radicata e questo vi concede maggiore flessibilità. Minori saranno le aspettative democratiche, inoltre, più trascurabili saranno gli effetti in caso di annullamento di un'elezione o di un suo esito non propriamente corretto.

Quando arriverà il momento di indire le elezioni, la popolazione vi comunicherà il suo desiderio tramite una comunicazione ufficiale, alla quale dovrete rispondere con un rifiuto o stabilendo la data della consultazione elettorale. Avete anche una terza opzione, da utilizzare se in un particolare momento la felicità della popolazione è realmente elevata: si tratta di indire un'elezione anticipata (tramite l'editto Elezioni anticipate). Se riuscirete a vincere, "riporterete a zero il cronometro", in modo che la gente non penserà più alle elezioni per molti anni a venire. Sia come sia, una volta fissata la data di un'elezione gli eventi seguono un copione predefinito.

Il candidato avversario

Non appena stabilite la data delle elezioni, venite informato del nome del candidato vostro avversario. Quest'ultimo è uno dei vostri cittadini e, solitamente, sarà un leader capace e un vostro fiero avversario. Col crescere della popolazione, aumenta anche il rischio di doversi confrontare con candidati realmente pericolosi. La finestra principale centra automaticamente la visuale sulla persona che ha osato sfidarvi.

La decisione degli elettori

Tutti i votanti decidono se schierarsi con voi o contro di voi. Se il livello di felicità è buono, è probabile che decidano di confermarvi la loro fiducia. Se, però, l'altro candidato è un leader carismatico oppure è il capo della loro fazione, è possibile che i votanti decidano di dare a lui la loro preferenza. Per il primo decennio (circa) del vostro regime, comunque, i votanti manifesteranno un certo timore dei cambiamenti e tenderanno a concedere a voi il loro voto anche se non saranno particolarmente felici.

Grafico del supporto previsto

Fino allo svolgimento effettivo delle elezioni, nella finestra circolare sarà presente un grafico che mostrerà un sondaggio relativo alle percentuali di voto in vista delle elezioni. Il lato verde del grafico mostra il numero di cittadini che dovrebbero assegnare a voi le loro preferenze, mentre quello rosso fa riferimento al vostro avversario. Le linee alle due estremità rappresentano i sostenitori (e i detrattori) più convinti, mentre quelle al centro stanno a indicare le persone che, tutto sommato, possono ancora essere considerate indecise. Il grafico cambierà di mese in mese, per riflettere i sondaggi più aggiornati, a volte anche in modo drastico. Tenete comunque presente che i dati in esso riportati sono basati su un semplice sondaggio: nulla vi garantisce che l'esito reale della votazione li rispetterà.

Scadenza

Dopo che avrete appreso chi sarà il vostro rivale, avrete un anno per prepararvi al giorno delle elezioni. Se sarete particolarmente sicuri di voi, potrete continuare nel normale corso delle vostre azioni: in caso contrario, cercate di aumentare la felicità dei votanti emanando nuovi editti, aumentando gli stipendi e corrompendo le persone giuste.

Elezioni eque o fasulle

Un mese prima delle elezioni dovrete prendere una decisione: il vostro consigliere vi presenterà i dati aggiornati sull'esito previsto della consultazione, quindi vi chiederà se volete che l'elezione abbia uno svolgimento regolare oppure che essa sia "pilotata". Se decidete per il rispetto della legge, il futuro del vostro regime sarà interamente rimesso alla volontà degli abitanti di Tropico. Se, invece, opterete per la via del sotterfugio, truccando l'elezione, potrete aumentare in modo notevole le vostre possibilità di vittoria (attenzione, però, perché se il risentimento contro di voi sarà molto forte, non ci sarà trucco che tenga!). Purtroppo, in caso di brogli, la gente comune si accorgerà sempre di qualcosa: più estesa sarà la frode, inoltre, maggiore sarà lo scontento della popolazione in generale e degli intellettuali in particolare.

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:17 pm Page 46

E il vincitore è...

Un anno dopo la proclamazione della data delle elezioni arriva il giorno in cui si svolge la consultazione elettorale. Se riuscirete a vincere (lealmente o meno, non importa) riceverete una comunicazione di congratulazioni e la vostra vita di dittatore continuerà come sempre. Se, invece, la sconfitta busserà alla vostra porta, vi ritroverete da solo su una piccola barca a remi, con la sagoma dell'isola che svanisce in lontananza: i vostri sogni di gloria giungeranno così a una brusca fine!

POLITICA ESTERA

Anche se sarebbe molto bello essere il gallo più forte del pollaio per poter affermare che tutto quanto appartiene a Tropico, purtroppo nella realtà le cose non stanno così. Gli Stati Uniti e la Russia saranno sempre appollaiati sulla vostra spalla, spesso fornendovi il loro aiuto e altrettanto spesso opponendosi alle vostre decisioni. Potrete ingraziarvi queste potenze straniere favorendo le fazioni di Tropico a loro più vicine (rispettivamente, capitalisti e comunisti). Gli Stati Uniti inoltre saranno lieti di vedere libere elezioni sull'isola di Tropico, cosa che invece alla Russia non interesserà più di tanto.

Basi militari straniere

Se le vostre relazioni con una delle due potenze saranno particolarmente buone, potreste arrivare a stringere un'alleanza militare (tramite l'editto Alleanza). Il vostro nuovo e potente amico creerà subito una propria base militare sull'isola (facendo tutto da solo: voi non avrete alcuna possibilità di deciderne la posizione). In cambio di tutto questo, il vostro alleato vi pagherà un affitto annuale, per non dire che la presenza dei suoi soldati sul vostro territorio impedirà qualsiasi tentativo di invasione della parte avversa (il che vale a dire che, in presenza di una base russa, gli americani si guarderanno bene dal mettere piede su Tropico). Tenete però presente che, in caso la vostra politica cominci a indebolire i legami fra voi e il vostro alleato, quest'ultimo potrebbe decidere di invadere l'isola per difendere i suoi interessi.

Le navi da guerra straniere

Se le vostre decisioni arriveranno a infastidire realmente gli Stati Uniti o la Russia, le due potenze potrebbero decidere di inviare le loro navi da guerra davanti alle vostre coste (per quanto riguarda la Russia, tale pericolo esisterà soltanto in presenza di una base russa su Tropico). Potrete allora vedere le cannoniere nemiche che pattugliano il tratto di mare davanti alla città e riceverete un messaggio che vi spiegherà che cosa avete fatto di male per meritare tutto questo. Se non riuscirete a intervenire sulla situazione e se la rabbia straniera raggiungerà livelli elevati, sarà possibile che Stati Uniti o Russia decidano di invadere l'isola. Presidente, penso che sia chiaro che di fronte a una tale evenienza le vostre possibilità di salvezza saranno pari a zero: il vostro regime avrà termine immediatamente e davanti a voi si aprirà la dura strada dell'esilio.

RIVOLTE, COLPI DI STATO E RIBELLIONI

"Si può creare un trono di baionette, ma non è possibile restarvi seduti a lungo." Boris Yeltsin

Siete riuscito a tenere sotto controllo la popolazione? In caso contrario, prima o poi il vostro regime dovrà fronteggiare la prova della violenza. È necessario che curiate le relazioni con tutte le fazioni, perché la ribellione può arrivare da qualsiasi direzione: dai cittadini comuni, dai militari o dai ribelli armati.

Proteste

Il primo segno di problemi manifestato dai cittadini è solitamente quello di proteste individuali per strada. Le persone particolarmente arrabbiate si metteranno a correre in giro, agitando i pugni in preda all'ira e cercando di portare dalla loro parte quanta più gente possibile. Fate attenzione, perché il malcontento alla base delle proteste può diffondersi molto rapidamente: un solo cittadino arrabbiato può convincere molte altre persone, inizialmente solo leggermente scontente, a unirsi alla sua causa. Dalla protesta di un sol uomo può nascere una rivolta in piena regola.

Rivolte

Se il numero di persone scontente raggiunge un determinato livello, può verificarsi una rivolta improvvisa, che comunque si risolverà abbastanza rapidamente. Tutti i cittadini adulti dell'isola decideranno se unirsi alla rivolta, opporvisi oppure semplicemente correre a nascondersi in attesa che sia passata la bufera. I vostri sostenitori impugneranno una bandiera come simbolo di fedeltà verso il governo, mentre gli avversari avranno anch'essi le loro bandiere, solo che le bruceranno! Rivoltosi e sostenitori convergeranno verso il vostro Palazzo, dove avrà luogo uno scontro: se i rivoltosi avranno la meglio, rivolgeranno le loro poco gradite attenzioni contro la vostra residenza. Tutto sarà allora nelle mani dei vostri soldati: se il Palazzo subirà danni sufficientemente estesi, per il vostro regime sarà la fine. Ovviamente è difficile che si realizzi una tale evenienza, ma se i rivoltosi saranno davvero molto numerosi avranno qualche possibilità di riuscire ad avere la meglio contro le guardie. Se, invece, l'esercito riuscirà a riprendere in mano la situazione, perderete una buona parte della forza lavoro dell'isola: questo è un motivo sufficiente per cercare di evitare qualsiasi rivolta.

Colpi di stato

Sì, purtroppo è possibile che i vostri soldati decidano di ribellarsi contro di voi. Dal momento che è molto difficile proteggervi dalla furia del vostro stesso esercito, dovrete cercare di evitare a tutti i costi questa evenienza. Non sarete comunque del tutto privo di difese: durante un colpo di stato l'esercito si spaccherà in due schieramenti, uno al vostro fianco e uno che desidera solo porre fine al vostro regime. Le due diverse fazioni combatteranno per decidere quale sarà il vostro destino.

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:17 pm Page 48

RIBELLIONE

Se i ribelli nascosti nelle foreste diventano sufficientemente numerosi e potenti, possono emergere dai loro nascondigli per lanciare l'assalto contro il vostro palazzo, aprendosi la strada sparando. Quando arriveranno alla vostra residenza si scontreranno con l'esercito regolare: sarà una battaglia in piena regola, con i ribelli dal berretto rosso che cercheranno di rovesciare il governo. Attenzione, perché i soldati meno fedeli alla vostra causa potrebbero scegliere la fuga invece della lotta: codardi!

Prevenire

Presidente, sappiate che buona parte di questi pericoli per il vostro potere si possono evitare grazie alla presenza di un esercito militarmente forte, che faccia sentire la presenza del vostro governo. Potete controllare il livello complessivo di controllo sulla popolazione tramite la modalità Informazioni. Persino i cittadini più infuriati ci penseranno due volte prima di protestare, se i soldati del Presidente presidieranno ogni angolo delle strade! In questo modo, inoltre, ridurrete anche il numero di coloro che si daranno alla ribellione e combatterete in modo più efficace i ribelli già presenti. Resta comunque una fazione che minaccia anche il Presidente meglio difeso: si tratta dell'esercito stesso. La minaccia di un colpo di stato è sempre presente e può essere veramente un incubo per voi: assicuratevi che la paga dei soldati sia generosa e che i generali siano felici!

CAPITOLO NOVE STRATEGIE

Mio Presidente, lungi da me l'idea di potervi insegnare come svolgere il vostro lavoro di guida di Tropico! Potrei però avere alcuni suggerimenti che forse troverete utili (in realtà, io penso che stiate facendo veramente un ottimo lavoro. Vi ritengo un Presidente meraviglioso e non ardirei mai criticare una vostra scelta).

Caratteristiche del personaggio

Scegliete con attenzione le caratteristiche del vostro personaggio: alcune presentano dei vantaggi immediati (un edificio già presente, il ministero degli esteri per le relazioni diplomatiche, oppure uno stipendio annuale, versato nel caso dai bravi ragazzi della CIA). Altre invece hanno dei benefici di carattere economico, che si spingono più avanti nel gioco (gli incassi extra garantiti a un barone dell'alcool all'inizio di una partita sono quasi trascurabili, visto che le distillerie di rum non sono subito disponibili, ma in seguito vi faranno davvero comodo). Molte caratteristiche hanno anche un impatto di tipo politico, che potrebbe permettervi di superare anche i momenti di scontento della popolazione. Se, infine, avete intenzione di puntare sul turismo per lo sviluppo di Tropico, considerate il pollice verde: la riduzione dell'inquinamento è un grande incentivo per i turisti!

Guadagnare

Nelle prime fasi del gioco la vostra priorità deve essere quella di guadagnare più denaro possibile. Ordinate a un paio delle vostre fattorie di passare a colture pregiate (come tabacco, zucchero, caffè e magari ananas) e investite una parte del denaro ricavato nella creazione di un altro paio di attività redditizie. Se sono presenti dei buoni giacimenti di minerali, create una miniera; se la giungla è particolarmente fitta, realizzate un campo di taglio; se, infine, ci sono vaste zone di terreno di utilità quasi nulla, sfruttatele creando un ranch (attenzione, però: ci vorrà del tempo prima che disponiate del numero di animali sufficiente a generare qualche profitto).

Un secondo ufficio costruzioni

Molto probabilmente sarà conveniente realizzare un secondo ufficio costruzioni fin dalle prime fasi del gioco, per velocizzare la realizzazione delle nuove strutture. Durante il primo paio di anni, invece, non avrete praticamente alcuna merce da trasportare, per cui potrete ridurre al minimo il numero di trasportatori e portuali (lasciandone almeno uno per categoria, comunque). Una volta trascorso questo periodo di tempo, potrete tornare ad aumentare gradualmente il numero di questi lavoratori.

Servizi sociali di base

Quando sarete riuscito a ottenere un flusso di denaro costante, sarà il momento di creare i servizi sociali di base: fornite alloggi dignitosi, realizzate una chiesa e un pub e, non appena ve la potete permettere, una clinica. Dovreste anche prendere in considerazione la costruzione di un liceo, per alzare il livello di istruzione dei lavoratori.

Aumentare gli incassi

Aumentate ulteriormente il vostro giro d'affari realizzando una o due fabbriche, oppure avviando l'industria del turismo. In quest'ultimo caso non puntate subito troppo in alto: accontentatevi di alberghi economici e di un paio di attrazioni dello stesso livello (le spiagge sono l'ideale, per cominciare). Col passare del tempo potrete reinvestire i profitti per attirare turisti più ricchi. Ricordate sempre, inoltre, di non costruire edifici poco gradevoli nelle zone frequentate dal turismo.

Libere elezioni

Se possibile, cercate di indire delle elezioni veramente libere, che daranno il senso della democrazia alla vostra gente e ne aumenteranno il livello di felicità (cosa che, fra l'altro, vi aiuterà a vincere le stesse elezioni!). Sappiate però che, una volta fatta arrabbiare la popolazione, sarà molto difficile recuperare: se necessario, imboccate la strada dell'oppressione, riempiendo le strade di soldati (di soldati ben pagati e fedeli, mi raccomando...).

Produttività dei lavoratori

Ricordate sempre che i lavoratori svolgono due attività che ne riducono la produttività: mangiano e dormono. Nessuna di queste due cose avviene sul posto di lavoro, per cui essi dovranno tornare alle loro case. Maggiore sarà la distanza che dovranno coprire per arrivarci, maggiore sarà il tempo che trascorrerà prima che essi tornino a produrre. Cercate di realizzare la vostra città tenendo in considerazione questo aspetto e potrete aumentare di molto il livello di produttività. Considerate inoltre la creazione di un mercato in posizione strategica e di alloggi nei pressi dei principali centri produttivi (fabbriche o fattorie, a seconda dei casi).

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:17 pm Page 50

Costruire delle strade

Dal momento che gli spostamenti sono il nemico principale della produttività, è importante che la rete stradale sia ben sviluppata. Gli abitanti di Tropico sono generalmente molto pigri e prenderanno ogni sorta di scorciatoia. Essi si muovono inoltre più velocemente in discesa che in salita, per ovvi motivi. Quando il terreno è sconnesso, oppure la pendenza è molto elevata, i cittadini tenderanno comunque a restare sulle strade: queste ultime permetteranno inoltre di superare anche tratti di pendenza che, in loro assenza, nessuna persona si sognerebbe di scalare (questa funzione è particolarmente importante nelle zone che circondano i moli).

Istruire i lavoratori

L'educazione è la linfa vitale delle industrie più proficue di Tropico. Assumere uno o due diplomati provenienti dall'estero non è un grosso problema: il costo diventa però proibitivo quando sono molte fabbriche a richiedere personale qualificato. Sarà allora meglio investire nell'istruzione della popolazione, per soddisfare il bisogno direttamente sull'isola. Non aspettate che siano gli intellettuali a chiedere la costruzione di licei e università: in questo caso le relazioni con la fazione saranno già notevolmente deteriorate e, comunque, un solo liceo può fare meraviglie per lo sviluppo di Tropico nel suo insieme.

Varietà, non quantità

Tropico non è gli Stati Uniti: non sempre di più equivale a meglio. Un secondo liceo, un'altra università o una nuova cattedrale non sono quasi mai necessari. Quando realizzare le strutture di intrattenimento, inoltre, concentratevi sulla loro varietà e non moltiplicate inutilmente pub e ristoranti. Scegliete sempre con cura quali edifici creare, perché ognuno di essi ha qualche impatto sulla situazione dell'isola: scegliete quello più vantaggioso nella situazione attuale.

Potenziare le fabbriche

Può capitare di trascurare l'aggiornamento di una fabbrica, ma sappiate che spesso queste aggiunte possono migliorarne incredibilmente la produttività! Buona parte degli aggiornamenti sono più economici della realizzazione di nuove strutture, ma offrono vantaggi spesso superiori, in termini di felicità dei lavoratori o di nuovi prodotti resi disponibili. Molti degli aggiornamenti delle fabbriche richiedono la presenza di energia elettrica, per cui cercate di realizzare tale struttura, non appena la situazione ve lo permette.

Modellare il territorio

La gente di Tropico si sposta in continuazione sull'isola e l'ambiente nel quale si muove ha un effetto diretto sul suo morale. Se le zone dove vivono le persone hanno un aspetto piacevole, i vostri cittadini affronteranno i loro impegni con rinnovato entusiasmo.

Presidente, guidateci alla prosperità!

APPENDICE A: GRAFICO DEGLI EDIFICI

ABITAZIONI

Baracca	Speciale Non disponibile per la costruzione. Realizzata autonomamente dai cittadini. Può essere demolita. Ospita una famiglia. Qualità di base dell'alloggio: 5	
Casa di campagna $500	Requisiti -------- Aggiornamenti -------- Incassi da Affitto Opzioni -------- Personale --------	Note Ospita una famiglia. Qualità di base dell'alloggio: 50. 2 varianti
Casa $1,000	Requisiti -------- Aggiornamenti -------- Incassi da Affitto Opzioni -------- Personale --------	Note Ospita una famiglia. Qualità di base dell'alloggio: 70. 3 varianti.
Abitazione di lusso $2,000	Requisiti Elettricità (2 Mw) Aggiornamenti -------- Incassi da Affitto Opzioni -------- Personale --------	Note Ospita una famiglia. Qualità di base dell'alloggio: 95.
Appartamenti $4,000	Requisiti -------- Aggiornamenti -------- Incassi da Affitto Opzioni Manutenzione normale Zona scarafaggi Personale --------	Note Ospita 12 famiglie. Qualità di base dell'alloggio: 35.
Condominio $5,000	Requisiti -------- Aggiornamenti -------- Incassi da Affitto Opzioni Manutenzione normale Zona scarafaggi Personale --------	Note Ospita 6 famiglie. Qualità di base dell'alloggio: 60.

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:17 pm Page 52

Casa colonica $350	Requisiti -------- Aggiornamenti -------- Incassi da Affitto Opzioni Manutenzione normale Zona scarafaggi Personale --------	Note Ospita 2 famiglie. Qualità di base dell'alloggio: 25.

INDUSTRIE

Segheria $5,000	Requisiti Campo di taglio Aggiornamenti Bruciatore segatura $2.000 . Sega a motore $2.000 + 10 Mw di elettricità. Scortecciatore $3.000 + 5 Mw di elettricità Incassi da Trasformazione di tronchi in legname	Opzioni Datevi da fare!. Senza problemi Personale 5 operai. Note --------
Conservificio $15,000	Requisiti -------- Aggiornamenti Conservificio $3.000 Freezer rapido $3.500 + 10 Mw di elettricità Incassi da Lavorazione e inscatolamento di pesce, ananas e caffè	Opzioni Datevi da fare!. Senza problemi. Personale 8 operai. Note --------
Fabbrica di sigari $10,000	Requisiti -------- Aggiornamenti Controllo climatico $6.000 + 5 Mw di elettricità Rullo automatico $12.000 + 10 Mw di elettricità. Lucernari $5.000 Incassi da Lavorazione del tabacco e confezione di sigari	Opzioni Datevi da fare! Senza problemi Personale 8 operai. Note --------
Gioielleria $13,000	Requisiti -------- Aggiornamenti Lucernari $3.000 Gioielleria $5.000 Oreficeria $16.000 + 10 Mw di elettricità Incassi da Lavorazione dell'oro in gioielli	Opzioni Datevi da fare!. Senza problemi. Personale 6 operai. Note --------

Distilleria di rum $22,000	Requisiti -------- Aggiornamenti Centro aromi $15.000 Pacciamatura $10.000 + 15 Mw di elettricità Incassi da Trasformazione della canna da zucchero in rum	Opzioni Datevi da fare!. Senza problemi. Personale 12 operai. Note --------

FATTORIE E MINIERE

Fattoria $1,000	Requisiti -------- Aggiornamenti -------- Incassi da Produzione di colture Opzioni Grano, Ananas, Caffè, Tabacco, Zucchero, Papaia, Banane	Personale 4 contadini Note Qualità del suolo per la coltura selezionata.
Ranch $750	Requisiti -------- Aggiornamenti Casa del fumo $2.000 Incassi da Produzione di animali	Opzioni Bovini, capre Personale 2 contadini Note Qualità del terreno per bovini/capre.
Banchina da pesca $3,000	Requisiti Deve trovarsi sulla costa. Aggiornamenti -------- Incassi da Pesce	Opzioni Discarica. Ritorno al mare Personale 4 pescatori Note Varianti per N/S/E/O. Qualità del pescato.
Campo di taglio $1,500	Requisiti -------- Aggiornamenti Negozio di attrezzi $3.000 Centro ortofrutticolo $1.500 Incassi da Taglio di alberi	Opzioni Taglio totale. Taglio selettivo Personale 8 boscaioli Note --------
Miniera $3,000	Requisiti -------- Aggiornamenti Frantumatore $1.500 + 5 Mw di elettricità. Separatore $5.000 + 10 Mw di elettricità. Rilevatore $3.000 + 10 Mw di elettricità Incassi da Estrazione di minerali	Opzioni Ferro, Bauxite, Oro Altri metalli Personale 8 minatori Note Densità del metallo selezionato sulla mappa.

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:17 pm Page 54

TURISMO

Bungalow $400

Requisiti --------
Aggiornamenti --------
Incassi da Costo per notte
Opzioni Costi automatici (50-100% occupazione). Costi manuali
Personale 1 cameriera

Note 1 alloggi per coppie.
Grado turismo di base: 70.

Valutazione dell'area per turisti di fascia media.

Albergo economico $3,000

Requisiti --------
Aggiornamenti --------
Incassi da Costo per notte

Opzioni Costi automatici (50-100% occupazione). Costi manuali
Personale 2 cameriere
Note 10 alloggi per coppie.
Grado turismo di base: 30. Valutazione dell'area per turisti di fascia bassa.

Albergo $5,000

Requisiti --------
Aggiornamenti --------
Incassi da Costo per notte

Opzioni Costi automatici (50-100% occupazione). Costi manuali
Personale 3 cameriere
Note 12 alloggi per coppie.
Grado turismo di base: 50. Valutazione dell'area per turisti di fascia media.

Albergo di lusso $12,000

Requisiti Elettricità (15 Mw)
Aggiornamenti --------
Incassi da Costo per notte

Opzioni Costi automatici (50-100% occupazione). Costi manuali
Personale 6 cameriere
Note 15 alloggi per coppie.
Grado turismo di base: 75. Valutazione dell'area per turisti di fascia alta.

Piscina $4,000

Requisiti Qualsiasi albergo
Aggiornamenti --------
Incassi da Costo d'ingresso

Opzioni Abbigliamento libero
Abbigliamenti di classe
Personale 2 addetti.
Note Spazio per 16 persone.
Qualità divertimento di base: 60. Qualità ambientale.

Spiaggia $500

Requisiti Qualsiasi albergo
Aggiornamenti --------
Incassi da Costo d'ingresso

Opzioni Abbigliamento libero
Abbigliamenti di classe
Personale 1 addetto
Note Deve trovarsi su una spiaggia.
Spazio per 10 persone. Qualità divertimento di base: 50. Qualità ambientale.
Varianti per N/S/E/O.

Terme $5,000

Requisiti Qualsiasi albergo
Aggiornamenti --------
Incassi da Costo d'ingresso

Opzioni Abbigliamento libero
Abbigliamenti di classe
Personale 3 addetti
Note Spazio per 9 persone.
Qualità divertimento di base: 90.

Punto panoramico $1,000

Requisiti Qualsiasi albergo
Aggiornamenti --------
Incassi da Costo d'ingresso

Opzioni Volantino, Opuscolo a colori
Personale 1 addetti
Note Spazio per 6 persone.
Qualità divertimento di base: 50.
Qualità ambientale (forte collegamento alla qualità del divertimento).

Sito archeologico $2,000
Centro ricerca/Visitatori

Requisiti Sito archeologico
Aggiornamenti --------
Incassi da Costo d'ingresso

Opzioni Volantino. Opuscolo a colori
Personale 2 professori
Note Spazio per 10 persone.
Qualità divertimento di base: 70
Deve essere aggiornato in un sito archeologico

Negozio di souvenir $1,250

Requisiti Qualsiasi albergo
Aggiornamenti --------
Incassi da Acquisti dei turisti

Opzioni T-shirt. Manufatti
Personale 2 negozianti
Note Spazio per 10 persone.
Qualità divertimento di base: 35

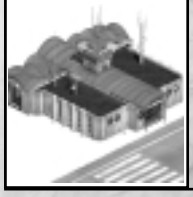
tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:17 pm Page 56

INTRATTENIMENTO

Pub $800	Requisiti -------- Aggiornamenti -------- Incassi da Costi di cibo e bevande.	Opzioni Abbigliamento libero Abbigliamenti di classe Personale 2 baristi Note Spazio per 8 persone. Qualità divertimento di base: 35.
Night Club $4,000	Requisiti Pub. Elettricità (8 Mw) Aggiornamenti -------- Incassi da Costo d'ingresso	Opzioni Abbigliamento libero Abbigliamenti di classe Personale 4 baristi Note Spazio per 15 persone. Qualità divertimento di base: 70.
Ristorante $2,000	Requisiti -------- Aggiornamenti -------- Incassi da Consumo di cibo Opzioni Tovaglioli di carta Tovaglioli di tessuto Tovaglioli di lino	Personale 2 cuochi Note Spazio per 10 persone. Qualità divertimento di base: 40. La funzione primaria è l'intrattenimento, non il consumo di cibo. Ogni tanto i cittadini di Tropico vengono qui a mangiare.
Ristorante di lusso $3,000	Requisiti Ristorante. Elettricità (5 Mw) Aggiornamenti -------- Incassi da Consumo di cibo Opzioni Tovaglioli di carta Tovaglioli di tessuto Tovaglioli di lino Personale 4 cuochi	Note Spazio per 12 persone. Qualità divertimento di base: 80 La funzione primaria è l'intrattenimento, non il consumo di cibo. Ogni tanto i cittadini di Tropico vengono qui a mangiare.
Complesso sportivo $25,000	Requisiti Elettricità (20 Mw) Aggiornamenti -------- Incassi da Costo d'ingresso Opzioni Alcool proibito Brindisi libero	Personale 6 atleti Note Spazio per 24 persone. Qualità divertimento di base: 60.
Casino $10,000	Requisiti Elettricità (25 Mw) Aggiornamenti -------- Incassi da Costo d'ingresso	Opzioni Slot machine, Blackjack, Baccarat Personale 4 croupier Note Spazio per 24 persone Qualità divertimento di base: 55.

Cabaret $4,000	Requisiti -------- Aggiornamenti -------- Incassi da Costo d'ingresso	Opzioni Abbigliamento libero Abbigliamenti di classe Personale 3 showgirl Note Spazio per 9 persone. Qualità divertimento di base: 60.

INFRASTRUTTURE

Porto $2,000	Requisiti Deve trovarsi sulla costa Aggiornamenti -------- Incassi da Tutte le merci devono essere caricate su un mercantile prima di essere pagate. Il porto in se stesso non genera incassi per le esportazioni. Per ogni yacht che attracca, il porto riceve $20 di tasse.	Opzioni Tutte le navi. Solo mercantili Solo yacht Personale 4 portuali Note Varianti per M/S/½/0.
Aeroporto $16,000 	Requisiti -------- Aggiornamenti Terminal potenziato $6.000. Torre di controllo $8.000 + 10 Mw di elettricità Incassi da Costi dei biglietti ($100 classe turistica, $200 prima classe)	Opzioni Classe turistica Prima classe Personale 2 ingegneri Note La presenza di due ingegneri esperti permette di aumentare la frequenza dei movimenti dei velivoli, aumentando gli atterraggi.
Ufficio di trasporto $2,000	Requisiti -------- Aggiornamenti -------- Incassi da --------	Opzioni Datevi da fare! Senza problemi Personale 8 trasportatori Note I trasportatori portano merce in misura 3 volte superiore ai normali lavoratori.
Ufficio costruzioni $2,000	Requisiti -------- Aggiornamenti -------- Incassi da --------	Opzioni Datevi da fare! Senza problemi Personale 8 muratori Note --------

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:17 pm Page 58

Centrale elettrica $17,000	Requisiti -------- Aggiornamenti -------- Incassi da -------- Opzioni Carburante: carbone. Carburante: gas Personale 6 ingegneri	Note Visore elettricità. Una centrale elettrica dotata di personale genera 100 Mw. La carenza di addetti riduce la produzione, la presenza di ingegneri esperti la aumenta.
Sotto-stazione elettrica $2,000	Requisiti Centrale elettrica Aggiornamenti -------- Incassi da -------- Opzioni -------- Personale --------	Note Visore elettricità. Amplia la copertura energetica. Tutte le centrali sulla stessa rete condividono l'energia con le strutture collegate alla rete. In caso di carenza di energia, si verificheranno dei blackout di controllo.
Banca $8,000	Requisiti -------- Aggiornamenti -------- Incassi da Vedete le note Opzioni Sviluppo urbano Fondo nero presidenziale* Conti bancari dei turisti** Personale 5 bancari	Note *Il fondo nero trasferisce denaro sul vostro conto svizzero. **I conti bancari dei turisti generano guadagni (fino a un massimo di 50).

STRUTTURE GOVERNATIVE

Palazzo	Speciale Edificio già presente a inizio partite. Incassi da -------- Opzioni Preparazione normale Preparazione speciale Personale 4 soldati	Note Se il Palazzo viene catturato o distrutto, il vostro regime è finito! I soldati controllano la popolazione per conto del governo, riducendo il rischio di rivolte e combattendo contro i ribelli.

Ministero degli esteri $5,000	Requisiti Centrale elettrica Aggiornamenti -------- Incassi da -------- Opzioni Politica neutrale. Politica filoamericana. Politica filorussa Personale 3 burocrati	Note Può esserne realizzato solamente uno. Più burocrati sono al lavoro e più elevata è la loro abilità, migliore sarà l'effetto sulle relazioni con l'estero.
Stazione di polizia $2,000	Requisiti -------- Aggiornamenti -------- Incassi da -------- Opzioni PPreparazione normale Preparazione speciale Personale 6 poliziotti	Note Livello del crimine. La stazione di polizia riduce leggermente la criminalità. Le pattuglie di poliziotti nelle vicinanze la riducono in misura maggiore.
Posto di guardia $1,500	Requisiti Almeno un generale in servizio per ogni posto di guardia. Aggiornamenti -------- Incassi da -------- Opzioni Preparazione normale Preparazione speciale Personale 3 soldati	Note Controllo governativo. I soldati controllano la popolazione per conto del governo, riducendo il rischio di rivolte e combattendo contro i ribelli.
Armeria $3,000	Requisiti -------- Aggiornamenti -------- Incassi da -------- Opzioni PPreparazione normale Preparazione speciale Personale 3 generali	Note I generali permettono la costruzione dei posti di guardia. Essi sono anche in grado di combattere come i normali soldati.
Ufficio immigrazione $2,500	Requisiti -------- Aggiornamenti -------- Incassi da -------- Opzioni Immigrazione libera Lavoratori qualificati. Prima Tropico. O lo ami o te ne vai. Nessuno se ne andrà vivo Personale 2 burocrati	Note Se ne può realizzare uno soltanto. Più sono i burocrati presenti e più elevato è il loro livello di esperienza, maggiore sarà l'impatto sull'immigrazione.

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:17 pm Page 60

Stazione radio
$10,000

Requisiti Elettricità (10 Mw)
Aggiornamenti --------
Incassi da --------
Opzioni Presidente Continuo, Radio Tropico Libera, Mondo Greatest Hits, Baja Bachata Opera delle Ossa
Personale 2 giornalisti

Note Solo quattro per isola.
Zona di influenza.

Più sono i giornalisti presenti e più elevato è il loro livello di esperienza, maggiore sarà l'impatto delle trasmissioni.

Giornale $7,000

Requisiti --------
Aggiornamenti --------
Incassi da --------
Opzioni Moneta del Presidente
Giornale della Libertà
Voce del Lavoratore
Financial Times
Soldato di Ventura
La Parola di Dio
Coupon e Altro Ancora
Personale 3 giornalisti

Note Solo cinque per isola.
Zona di influenza.

Più sono i giornalisti presenti e più elevato è il loro livello di esperienza, maggiore sarà l'impatto del giornale.

Stazione TV $15,000

Requisiti Elettricità (15 Mw)
Aggiornamenti --------
Incassi da --------
Opzioni Il Governo, tuo Amico
Imparare con Larry
Sitcom Yankee
24 Ore di Sumo
Soap Opera russe
Personale 3 giornalisti

Note Solo sei per isola.
Zona di influenza.

Più sono i giornalisti presenti e più elevato è il loro livello di esperienza, maggiore sarà l'impatto delle trasmissioni.

SERVIZI UMANI

Clinica
$3,000

Requisiti --------
Aggiornamenti --------
Incassi da --------
Opzioni Medicina preventiva. Ostetricia
Gerontologia

Personale 2 dottori
Note Fino a 8 pazienti.
Grado cure mediche di base: 50.

Ospedale $12,000

Requisiti Clinica (15 Mw). Elettricità
Aggiornamenti --------
Incassi da --------
Opzioni Medicina preventiva
Ostetricia. Gerontologia

Personale 4 dottori
Note Fino a 12 pazienti.
Grado cure mediche di base: 50.

Chiesa $6,000

Requisiti --------
Aggiornamenti --------
Incassi da --------
Opzioni --------

Personale 4 sacerdoti
Note Spazio per 12 fedeli.
Qualità religiosa di base: 60.

Cattedrale $20,000

Requisiti Chiesa
Aggiornamenti --------
Incassi da --------
Opzioni --------

Personale 2 dottori
Note Fino a 8 pazienti.
Grado cure mediche di base: 50.

Liceo $8,000

Requisiti --------
Aggiornamenti --------
Incassi da --------
Opzioni Educazione generale. Educazione ecclesiastica. Educazione militare

Personale 6 insegnanti
Note Spazio per 12 studenti.

Università $12,000

Requisiti Liceo
Aggiornamenti --------
Incassi da --------
Opzioni Educazione generale
Educazione ecclesiastica
Educazione militare

Personale 8 professori
Note Spazio per 16 studenti.

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:17 pm Page 62

Mercato $500		
	Requisiti -------- Aggiornamenti -------- Incassi da -------- Opzioni ------- Personale 1 negoziante Note Il mercato non vende il cibo, si limita a distribuirlo (come le fattorie). Il vantaggio dell'usare un mercato invece delle fattorie, sta nel fatto che potete posizionare questa struttura vicino alle residenze della popolazione e che il mercato tende a funzionare anche come magazzino. Se la vostra isola produce cibo a sufficienza, qui non si verificheranno mai carenze di rifornimenti	(mentre invece le fattorie, per via della stagionalità dei raccolti, a volte restano senza cibo). Se non è presente il negoziante, il mercato non può aprire i battenti e rimane chiuso.

APPENDICE B :GRAFICO DELLE PERSONE

ANALFABETI

Contadino	Luogo di lavoro
	Fattoria Ranch

Boscaiolo	Luogo di lavoro
	Campo di taglio

Lavoratore	Luogo di lavoro
	Ufficio costruzioni

Trasportatore	Luogo di lavoro
	Ufficio di trasporto

Minatore	Luogo di lavoro
	Miniera

Pescatore	Luogo di lavoro
	Banchina da pesca

Portuale	Luogo di lavoro
	Molo

Showgirl	Luogo di lavoro
	Cabaret

Cameriera	Luogo di lavoro
	Bungalow Albergo economico Albergo Albergo di lusso

Cuoco	Luogo di lavoro
	Ristorante Ristorante di lusso

Barista	Luogo di lavoro
	Pub Nightclub

Addetto	Luogo di lavoro
	Piscina Spiaggia Punto panoramico Terme

EDUCAZIONE LICEALE

Sacerdote	Luogo di lavoro
	Chiesa

Atleta	Luogo di lavoro
	Complesso sportivo

Soldato	Luogo di lavoro
	Palazzo Posto di guardia

Poliziotto	Luogo di lavoro
	Stazione di polizia Prigione

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:17 pm Page 64

Croupier	Luogo di lavoro
	Casino

Negoziante	Luogo di lavoro
	Mercato Negozio di souvenir

Insegnante	Luogo di lavoro
	Liceo

Burocrate	Luogo di lavoro
	Ufficio immigrazione Ministero degli esteri

Operaio	Luogo di lavoro
	Segheria Conservificio Fabbrica di sigari Gioielleria Distilleria di rum

ISTRUZIONE UNIVERSITARIA

Generale	Luogo di lavoro
	Armeria

Vescovo	Luogo di lavoro
	Cattedrale

Professore	Luogo di lavoro
	Università Sito archeologico Centro ricerca/visitatori

Bancario	Luogo di lavoro
	Banca

Ingegnere	Luogo di lavoro
	Centrale elettrica Aeroporto

Dottore	Luogo di lavoro
	Clinica Ospedale

Giornalista	Luogo di lavoro
	Journal Giornale Stazione radio Stazione TV

ALTRE PERSONE

Turista economico	Note
	Visita Tropico e spende denaro nelle attrazioni.

Turista	Note
	Visita Tropico e spende denaro nelle attrazioni. Alloggia in alberghi di qualità e ha più denaro da spendere.

Ribelle	Note
	Cittadino infuriato col governo. Non è visibile sulla mappa a meno che non attacchi una struttura o non sia vicino alla città.

Disoccupato	Note
	Vagabonda per la città fino a quando non trova un lavoro.

Studente	Note
	Frequenta la scuola per istruirsi.

Pensionato	Note
	Troppo vecchio per lavorare. Vaga per la mappa "godendosi" la vecchiaia finché non passa a miglior vita.

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:17 pm Page 66

Madre	Note
	Troppo indaffarata a pensare ai figli per pensare al lavoro.

Bambino	Note
	Vaga per la mappa e gioca fino all'età di 13 anni (su Tropico si comincia a lavorare presto).

APPENDICE C
CARATTERISTICHE DEL PRESIDENTE

CONOSCENZA GENERALE

U. di Mosca	+10% fazione comunista: la fazione comunista vi rispetta il 10% in più. +30% relazioni con la Russia: la Russia vi rispetta il 30% in più. +10% educazione: i cittadini apprendono il 10% più velocemente quando vanno a scuola e acquisiscono abilità sul lavoro il 10% più velocemente. -15% relazioni con gli USA: gli Stati Uniti vi rispettano il 15% in meno.
U. di Harvard	+10% fazione capitalista: la fazione capitalista vi rispetta il 10% in più. +30% relazioni con gli USA: gli Stati Uniti vi rispettano il 30% in più. +20% educazione: i cittadini apprendono il 20% più velocemente quando vanno a scuola e acquisiscono abilità sul lavoro il 20% più velocemente. -15% relazioni con la Russia: la Russia vi rispetta il 15% in meno.
Minatore	+10% fazione comunista: la fazione comunista vi rispetta il 10% in più. +10% fazione capitalista: la fazione capitalista vi rispetta il 10% in più. +50% produttività minatori: i minatori lavorano il 50% più velocemente. -20% fazione ambientalista: la fazione ambientalista vi rispetta il 20% in meno.
Contadino	+10% fazione comunista: la fazione comunista vi rispetta il 10% in più. +50% produttività contadini: i contadini lavorano il 50% più velocemente. -10% fazione intellettuale: la fazione intellettuale vi rispetta il 10% in meno.
Studioso della bibbia	+10% fazione religiosa: la fazione religiosa vi rispetta il 10% in più. +5% fazione intellettuale: la fazione intellettuale vi rispetta il 5% in più. +10% educazione: i cittadini apprendono il 10% più velocemente quando vanno a scuola e acquisiscono abilità sul lavoro il 10% più velocemente. -15% livello del crimine: il crimine cala del 15% (miglioramento).
Uomo del popolo	+20% fazione comunista: la fazione comunista vi rispetta il 20% in più. -5% fazione religiosa: la fazione religiosa vi rispetta il 5% in meno
Barone dell'alcool	+100% incassi rum: il rum si vende a prezzo doppio rispetto al normale. -5% fazione religiosa: la fazione religiosa vi rispetta il 5% in meno.
Autore di sinistra	+10% fazione comunista: la fazione comunista vi rispetta il 10% in più. +15% fazione intellettuale: la fazione intellettuale vi rispetta il 15% in più. +20% educazione: i cittadini apprendono il 20% più velocemente quando vanno a scuola e acquisiscono abilità sul lavoro il 20% più velocemente.
Figlio di papà	+10% rispetto generale: tutte le fazioni di Tropico vi rispettano il 10% in più -10% fazione intellettuale: la fazione intellettuale vi rispetta il 10% in meno (questo fatto annulla il bonus generale: in sostanza, l'opinione degli intellettuali resta invariata).
Self-made Man	+10% fazione capitalista: la fazione capitalista vi rispetta il 10% in più. +10% relazioni con gli USA: gli Stati Uniti vi rispettano il 10% in più. +15% produttività operai: gli operai producono il 15% più velocemente.
Snob	+25% fazione capitalista: la fazione capitalista vi rispetta il 25% in più. +10% grado turismo: i turisti valutano l'isola il 10% in più. +10% produttività operai: gli operai producono il 10% più velocemente. +20% fondi iniziali: la partita inizia col 20% di denaro in più. -10% fazione comunista: la fazione comunista vi rispetta il 10% in meno.

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:17 pm Page 68

Generalissimo	+30% fazione militare: la fazione militare vi rispetta il 30% in più. -20% libertà: i cittadini sentono la vostra oppressione il 20% in più. +15% produttività soldati: i soldati aumentano del 15% la capacità di controllo governativo, sono più veloci e sparano con più precisione
Capo della polizia	+10% fazione militare: la fazione militare vi rispetta il 10% in più. -10% libertà: i cittadini sentono la vostra oppressione il 10% in più. -40% livello del crimine: il crimine cala del 40% (miglioramento).
Sviluppatore	+20% fazione capitalista: la fazione capitalista vi rispetta il 20% in più. -10% fazione ambientalista: la fazione ambientalista vi rispetta il 10% in meno. +50% inquinamento: l'inquinamento peggiora del 50%. -20% costo di costruzione: i costi di costruzione di tutti gli edifici calano del 20%.
Naturalista	+15% fazione intellettuale: la fazione intellettuale vi rispetta il 15% in più. +25% fazione ambientalista: la fazione ambientalista vi rispetta il 25% in più. -30% inquinamento: l'inquinamento migliora del 30%. +10% costo di costruzione: i costi di costruzione di tutti gli edifici aumentano del 10%.
Professore	+20% fazione intellettuale: la fazione intellettuale vi rispetta il 20% in più. +50% educazione: i cittadini apprendono il 50% più velocemente quando vanno a scuola e acquisiscono abilità sul lavoro il 50% più velocemente.
Cantante pop	+5% tutte le fazioni: tutte le fazioni di Tropico vi rispettano il 5% in più. +10% relazioni con gli USA: gli Stati Uniti vi rispettano il 10% in più. +10% grado turismo: i turisti valutano l'isola il 10% in più. +50% efficacia nightclub: il livello di qualità dei nightclub aumenta del 50%.

SALITA AL POTERE

Ribellione comunista	Aspettative democratiche molto basse +10% fazione comunista: la fazione comunista vi rispetta il 10% in più. +25% relazioni con la Russia: la Russia vi rispetta il 25% in più. +10% produttività contadini: i contadini lavorano il 10% più velocemente.
Ribellione capitalista	Aspettative democratiche basse +25% relazioni con gli USA: gli Stati Uniti vi rispettano il 25% in più. +10% fazione capitalista: la fazione capitalista vi rispetta il 10% in più. +10% produttività operai: gli operai delle fabbriche lavorano il 10% più velocemente.
Eletto come socialista	Aspettative democratiche elevate. +10% fazione comunista: la fazione comunista vi rispetta il 10% in più. +15% relazioni con la Russia: la Russia vi rispetta il 15% in più. +20% libertà: i cittadini si sentono più liberi del 20%.
Eletto come fascista	Aspettative democratiche moderate. +15% fazione militare: la fazione militare vi rispetta il 15% in più. +20% libertà: i cittadini si sentono più liberi del 20%. -10% livello del crimine: il crimine cala del 10% (miglioramento).
Eletto come capitalista	Aspettative democratiche molto elevate. +5% fazione capitalista: la fazione capitalista vi rispetta il 5% in più. +15% relazioni con gli USA: gli Stati Uniti vi rispettano il 15% in più. +20% libertà: i cittadini si sentono più liberi del 20%. +20% produttività operai: gli operai delle fabbriche lavorano il 20% più velocemente.
Eletto per motivi di famiglia	Aspettative democratiche molto elevate. +15% fazione religiosa: la fazione religiosa vi rispetta il 15% in più. +20% libertà: i cittadini si sentono più liberi del 20%. +10% grado turismo: i turisti valutano l'isola il 10% in più.

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:17 pm Page 70

Colpo di stato militare	Aspettative democratiche quasi nulle. +20% fazione militare: la fazione militare vi rispetta il 15% in più. -20% libertà: i cittadini si sentono meno liberi del 20%. -20% livello del crimine: il crimine cala del 20% (miglioramento). -25% costo strutture militari: le strutture militari costano il 25% in meno del solito.
Nomina religiosa	Aspettative democratiche basse. +15% fazione religiosa: la fazione religiosa vi rispetta il 15% in più. -25% costo strutture religiose: le strutture religiose costano il 25% in meno del solito.
Portato al potere dal KGB	Aspettative democratiche molto basse. +10% fazione comunista: la fazione comunista vi rispetta il 10% in più. +40% relazioni con la Russia: la Russia vi rispetta il 40% in più. -30% libertà: i cittadini si sentono meno liberi del 30%. Tutti possono diventare soldati: viene annullato il normale requisito che prevede l'istruzione liceale per ogni soldato.
Portato al potere dalla CIA	Aspettative democratiche basse. +10% fazione capitalista: la fazione capitalista vi rispetta il 10% in più. +40% relazioni con gli USA: gli Stati Uniti vi rispettano il 40% in più. -30% libertà: i cittadini si sentono meno liberi del 30%. $2.000 di stipendio CIA annuale: ricevete $2000 l'anno dalla CIA.
Elezioni comprate	Aspettative democratiche basse. -5% fazione intellettuale: la fazione intellettuale vi rispetta il 5% in meno. Possibilità di truccare le elezioni con conseguenze ridotte: potete alterare con la frode fino al 30% delle schede elettorali (contro il normale limite del 20%) e l'impatto delle vostre manovre sporche è ridotto alla metà del normale.
Erede presunto	Aspettative democratiche basse. +10% rispetto generale: tutte le fazioni di Tropico vi rispettano il 10% in più.

ELEMENTI POSITIVI

Carismatico	+5% rispetto generale: tutte le fazioni di Tropico vi rispettano il 5% in più. +50% efficacia radio/TV: la propaganda via radio/TV è più efficace del 50%.
Lavoratore	+10% produttività generale: tutti i cittadini lavorano il 10% più velocemente.
Genio della finanza	+10% fazione capitalista: la fazione capitalista vi rispetta il 10% in più. +20% produttività operai: gli operai delle fabbriche lavorano il 20% più velocemente. -25% costo banca e negozi: la costruzione di banche e negozi costa il 25% in meno.
Pollice verde	+10% fazione ambientalista: la fazione ambientalista vi rispetta il 10% in più. -10% produttività operai: gli operai delle fabbriche lavorano il 10% più lentamente. -50% inquinamento: l'inquinamento cala del 50%.
Amministratore	+10% educazione: i cittadini apprendono il 10% più velocemente quando vanno a scuola e acquisiscono abilità sul lavoro il 10% più velocemente. -10% costo degli edifici: il costo di costruzione di tutte le strutture cala del 10%.
Diplomatico	+5% relazioni con gli USA: gli Stati Uniti vi rispettano il 5% in più. +5% relazioni con la Russia: Russia vi rispetta il 5% in più. Inizio con ambasciata: all'inizio della partite sull'isola è già presente l'ambasciata (con un burocrate in servizio).
Empatia	+10% rispetto generale: tutte le fazioni di Tropico vi rispettano il 10% in più. -10% fazione intellettuale: la fazione intellettuale vi rispetta il 10% in meno.
Intraprendente	+10% commercio estero: i prezzi di tutte le esportazioni crescono del 10%.
Incorruttibile	+10% fazione religiosa: la fazione religiosa vi rispetta il 10% in più. +10% fazione intellettuale: la fazione intellettuale vi rispetta il 10% in più. -30% livello del crimine: il crimine cala del 30% (miglioramento). Conto in Svizzera proibito: non potrete creare un conto segreto in Svizzera.

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:17 pm Page 72

Erudito	+20% fazione intellettuale: la fazione intellettuale vi rispetta il 20% in più. +30% educazione: i cittadini apprendono il 30% più velocemente quando vanno a scuola e acquisiscono abilità sul lavoro il 30% più velocemente.

DIFETTI

Cleptomane	-10% fazione capitalista: la fazione capitalista vi rispetta il 10% in meno. -10% fazione religiosa: la fazione religiosa vi rispetta il 10% in meno. -10% produttività operai: gli operai delle fabbriche lavorano il 10% più lentamente. +100% manutenzione negozio di souvenir: il costo di manutenzione del negozio di souvenir cresce del 100%.
Donnaiolo	-10% fazione religiosa: la fazione religiosa vi rispetta il 10% in meno. -10% rispetto delle donne: le donne vi rispettano il 10% in meno.
Bugiardo spudorato	-15% fazione religiosa: la fazione religiosa vi rispetta il 15% in meno. -15% fazione intellettuale: la fazione intellettuale vi rispetta il 15% in meno.
Brutto	-5% rispetto generale: tutte le fazioni di Tropico vi rispettano il 5% in meno. -10% grado turismo: i turisti valutano l'isola il 10% in meno.
Alcolizzato	-15% fazione religiosa: la fazione religiosa vi rispetta il 15% in meno. -5% produttività generale: tutti i cittadini lavorano il 5% più lentamente. +10% relazioni con la Russia: la Russia vi rispetta il 10% in più.
Petomane	-10% fazione religiosa: la fazione religiosa vi rispetta il 10% in meno. Perdite annuali al gioco: le vostre perdite annuali al gioco costano al tesoro di Tropico da $300 a $1.500 (anche se, raramente, potreste persino vincere qualcosa).
Paranoico	-10% rispetto generale: tutte le fazioni di Tropico vi rispettano il 10% in meno. +10% fazione militare: la fazione militare vi rispetta il 10% in più. Polizia considerata come i soldati: la polizia ha lo stesso impatto negativo sulla libertà dei soldati (solitamente l'effetto della polizia è pari a un quarto di quello dei soldati).
Codardo	-5% fazione militare: la fazione militare vi rispetta il 5% in meno. Soldati e sostenitori hanno il doppio di probabilità di fuggire dinanzi a uno scontro: quando la battaglia infuria, soldati e sostenitori possono scappare a gambe levate da un momento all'altro.

Debole di mente	-50% educazione: i cittadini apprendono il 50% più lentamente quando vanno a scuola e acquisiscono abilità sul lavoro il 50% più lentamente. Università proibite: non potrete costruire alcuna università.
Debole di carattere	-15% fazione intellettuale: la fazione intellettuale vi rispetta il 15% in meno -10% fazione militare: la fazione militare vi rispetta il 10% in meno
Pomposo	-20% relazioni con gli USA: gli Stati Uniti vi rispettano il 20% in meno. +30% costo degli editti: tutti gli editti costano il 30% in più (i costi non monetari non subiscono modifiche).
Sindrome di Tourette	-5% rispetto generale: tutte le fazioni di Tropico vi rispettano il 5% in meno. -15% relazioni con gli USA: gli Stati Uniti vi rispettano il 15% in meno. -15% relazioni con la Russia: la Russia vi rispetta il 15% in meno. $ 1.000 incassi pay-per-view: i diritti della pay-per-view fruttano $ 1.000 all'anno, che vengono depositati nelle casse del tesoro di Tropico.
Taccagno	-10% fazione comunista: la fazione comunista vi rispetta il 10% in meno. -5% costi di costruzione: il costo di costruzione di tutte le strutture cala del 5%. Salario ridotto: limite salariale di $25 al mese per ogni lavoratore (contro il limite normale di $50 mensili).
Fanatico religioso	+5% fazione religiosa: la fazione religiosa vi rispetta il 5% in più. -25% fazione intellettuale: la fazione intellettuale vi rispetta il 25% in meno. +50% visite in chiesa: i cittadini si recano in chiesa il 50% in più del normale.
Schmoozola il Grande	-20% fazione intellettuale: la fazione intellettuale vi rispetta il 20% in meno -10% relazioni con gli USA: gli Stati Uniti vi rispettano il 10% in meno. -10% relazioni con la Russia: la Russia vi rispetta il 10% in meno. +10% rispetto dei meno intelligenti: i cittadini con QI nella fascia del 25% inferiore vi rispettano il 10% in più.

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:18 pm Page 74

APPENDICE D: DECRETI

PERSONE

	COSTO	DURATA	REQUISITI	NOTE
Arrestare	$500	7 anni di carcere	Stazione di polizia Prigione	Riduce di molto il rispetto del bersaglio nei vostri confronti. Riduce il rispetto della famiglia del bersaglio nei vostri confronti. Riduce leggermente il rispetto nei vostri confronti di chi assiste all'evento.
Corrompere	$1,000	L'effetto scompare dopo 3 anni	Banca	Aumenta di molto il rispetto del bersaglio nei vostri confronti. Aumenta leggermente il rispetto della famiglia del bersaglio nei vostri confronti.
Eretico	$500	Permanente (L'effetto sulla famiglia cala col tempo)	Cattedrale	Il bersaglio viene emarginato dalla società e non può più protestare o guidare colpi di stato o ribellioni. Riduce il rispetto del bersaglio e della sua famiglia nei vostri confronti.
Eliminare	$500	Permanente (L'effetto sulla famiglia e su chi assiste cala col tempo)	Posto di guardia	Riduce fortemente il rispetto nei vostri confronti della famiglia del bersaglio e di chi assiste all'evento.

POLITICA ESTERA (solo un editto di questo tipo permesso in un periodo di due anni)

	COSTO	DURATA	REQUISITI	NOTE
Lodare gli USA	$500	3 anni	Ambasciata	Migliora le relazioni con gli USA. Leggero peggioramento delle relazioni con la Russia.
Delegazione in USA	$1,000	Varia	Ambasciata Relazioni USA: fredde o migliori	Possibili molti aspetti positivi, fra i quali un aiuto estero una tantum, prezzi più elevati per le esportazioni, edifici gratuiti e lavoratori istruiti gratuiti.
Aiuti USA per lo sviluppo	$2,000	Permanente	Ambasciata Relazioni USA: buone o migliori	Riduce del 50% i costi di costruzione di aeroporti e centrali elettriche.
Alleanza con gli USA	$6,000	Permanente	Ambasciata Relazioni USA: molto buone o migliori	Gli USA creano una base militare sull'isola. Gli USA pagano $1.000 annui di affitto. Migliora le relazioni con gli USA. Peggiora le relazioni con la Russia. Maggior probabilità di invasione USA se le relazioni peggiorano.
Lodare la Russia	$500	3 anni	Ambasciata	Migliora le relazioni con la Russia. Leggero peggioramento delle relazioni con gli USA
Delegazione in Russia	$1,000	Varia	Ambassade Relations russes : exécrables	Possibili molti aspetti positivi, fra i quali un aiuto estero una tantum, prezzi più elevati per le esportazioni, edifici gratuiti e lavoratori istruiti gratuiti.
Aiuto russo per lo sviluppo	$2,000	Permanente	Ambasciata Relazioni Russia: buone o migliori	Riduce del 50% i costi di costruzione di appartamenti e condomini.
Alleanza con la Russia	$6,000	Permanente	Ambasciata Relazioni Russia: molto buone o migliori	La Russia crea una base militare sull'isola. La Russia paga $1.000 annui di affitto. Migliora le relazioni con la Russia. Peggiora le relazioni con gli USA. Maggior probabilità di invasione russa se le relazioni peggiorano.

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:18 pm Page 76

ECONOMIA

	COSTO	DURATA	REQUISITI	NOTE
Sviluppo industriale	$8,000	3 anni	2 fabbriche Stazione TV	Aumenta del 20% i prezzi delle esportazioni di merce lavorata (solo le merci trattate in fabbrica, come sigari, rum, cibo in scatola, legname e gioielli).
Livello inquinamento aria	$500	Permanente (si può ritirare)	Qualsiasi fabbrica	Inquinamento delle fabbriche ridotto del 50%. Costo di manutenzione delle fabbriche aumentato del 20%.
Sviluppo turistico	$5,000	3 anni	Qualsiasi albergo Stazione TV	Grado di turismo aumentato del 40%. Solo una volta.
La celebrità!	$5,000	3 anni	Night-club	Grado di turismo aumentato del 20%. Grado di divertimento locale aumentato del 10%. Miglioramento delle relazioni con gli USA del 10%. Solo una volta.
Taglio delle tasse	$200 per ogni adulto dell'isola	3 anni	-	Rispetto di tutti i cittadini aumentato del 20%.
Permesso speciale di costruzione	$500	Permanente (si può ritirare)	-	Costi di costruzione aumentati del 20%. Il 10% del costo di costruzione viene trasferito in Svizzera. Riduce il favore della fazione intellettuale del 10%.
Giochi Pan-Caraibici	$7,500	3 anni	Complesso sportivo	Grado di turismo aumentato del 50%. Grado di divertimento locale aumentato del 20%. Solo una volta.
Martedì grasso	$3,000	3 anni	Pub	Grado di turismo aumentato del 20%. Grado di divertimento locale aumentato del 30%. Crimine aumentato del 20%

POLITICA/RELIGIONE

	COSTO	DURATA	REQUISITI	NOTE
Amnistia	$500	3 anni	Armeria Fazione militare: cordiale o meglio	Aumenta di quattro volte le probabilità che i ribelli depongano le armi. Un ribelle tornerà alla vita civile solo se la felicità complessiva dell'isola sarà aumentata di almeno il 5% da quando si era ribellato.
Elezioni anticipate	$2,000	Istantaneo	-	Indice le elezioni un anno dopo l'editto. Si può emanare di nuovo dopo due anni.
Inquisizione	$500	Permanente (si può ritirare)	Cattedrale Fazione religiosa: cordiale o meglio	Riduce significativamente il pericolo di proteste o rivolte. Riduce leggermente il pericolo di colpo di stato. Aumenta leggermente la possibilità che qualcuno si ribelli. Diminuisce la libertà del 25%. Fa calare il turismo del 25%. I residenti si recano in chiesa con frequenza doppia rispetto al normale.
Falò di libri	$500	Permanente (si può ritirare)	Chiesa Fazione religiosa: formale o meglio	Diminuisce del 50% la dimensione della fazione intellettuale. Riduce del 50% il livello d'istruzione.
Legge marziale	$5,000	Permanente (si può ritirare)	Fazione militare: cordiale o meglio	Riduce significativamente il pericolo di proteste o rivolte. Nessun effetto su colpi di stato e ribelli. Riduce il crimine del 40%. Riduce la produttività del 20%. Riduce la libertà del 50%. Fa calare il turismo del 50%.
Aprire le prigioni	$3,000	Istantaneo	Prigione	Tutti i detenuti sono espulsi dal paese. Peggiora del 10% le relazioni con gli Stati Uniti per quattro anni. Solo una volta.
Visita papale	$10,000	3 anni	Cattedrale Fazione religiosa: cordiale o meglio	Aumenta del 50% il rispetto dei religiosi. Aumenta del 15% il rispetto di tutte le altre fazioni. Aumenta del 25% la felicità religiosa locale. Solo una volta.

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:18 pm Page 78

SOCIALE

	COSTO	DURATA	REQUISITI	NOTE
Proibizionismo	$500	Permanente (si può ritirare)	-	Aumenta la produttività dei lavoratori del 10%. Aumenta il rispetto dei religiosi del 10%. Chiude tutte le distillerie di rum, i pub e in night club. Aumenta il crimine del 100%.
Programma letterario	$500	Permanente (si può ritirare)	Liceo	Lavoratori e studenti apprendono il 30% più velocemente. Costo annuo di $2 per cittadino per mantenere in vigore l'editto.
Proibizione contraccettivi	$500	Permanente (si può ritirare)	Chiesa Fazione religiosa: formale o meglio	Aumenta la natalità del 30%. Aumenta il rispetto dei religiosi del 10%. Riduce il rispetto degli intellettuali del 30%.
Ordinanza anti-rifiuti	$500	Permanente (si può ritirare)	-	Riduce l'inquinamento dei cittadini del 50% (nessun effetto sull'inquinamento di fabbriche ed edifici). Riduce la libertà del 10%.
Addestramento comportamentale	$500	Permanente (si può ritirare)	-	Migliora il comportamento di soldati e poliziotti del 50%. Costo annuo di $50 per soldato o poliziotto per mantenere in vigore l'editto.
Cibo per la popolazione	$500	Permanente (si può ritirare)	-	Raddoppia il consumo di cibo. Aumenta il livello di qualità del cibo del 20% (se la quantità di derrate alimentari è sufficiente).

APPENDICE E
COMANDI DA TASTIERA

A	Finestra dell'almanacco
T	Mostra e nasconde gli alberi
B	Attiva la trasparenza degli edifici
G	Attiva e disattiva la griglia
W	Attiva e disattiva le condizioni meteo (le nuvole)
M	Visualizza l'ultimo messaggio
Q	Esce dal gioco
S	Salva la partita
L	Carica la partita
<MAIUSC> T	Segue l'unità selezionata
'	Aumenta la velocità di gioco
ì	Riduce la velocità di gioco
<Pausa>	Mette in pausa (o fa riprendere) il gioco
8 tastierino	Ingrandisce la visuale
2 tastierino	Riduce la visuale
4 tastierino	Ruota la visuale a sinistra
6 tastierino	Ruota la visuale a destra
F2	Finestra delle impostazioni
F3	Attiva la grafica a 8 bit
F4	Modalità a pieno schermo/in finestra
F6	Riduce la risoluzione (da 1024x768 a 800x600)
F7	Aumenta la risoluzione
F8	Attiva e disattiva il rendering hardware

Se il vostro mouse è dotato di rotella, potete utilizzarla per modificare il livello di ingrandimento (facendola scorrere). La pressione della rotella contemporaneamente allo spostamento del mouse vi permette di scorrere liberamente la visuale. La medesima funzione si ottiene mediante la pressione del pulsante destro del mouse.

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:18 pm Page 80

RICONOSCIMENTI

Sviluppo
PopTop Software

Design di gioco
Phil Steinmeyer

Design addizionale
Franz Felsl

Programmazione
Brent Smith
Phil Steinmeyer

Programmazione motore
Phil Steinmeyer
Guillermo J. Garcia-Sampedro

Grafica - personaggi
David Deen
Craig Matchett

Grafica - edifici
Steve Mohesky
Franz Felsl
Craig Matchett
Paul Mullen
David Deen
Brian Feldges

Grafica - fondali
Todd Bergantz

Grafica - interfaccia
Paul Mullen

Grafica - intermezzi/video
Brian Feldges

Grafica - veicoli 3D
Guillermo J. Garcia-Sampedro

Audio
Paul Mullen

Webmaster
David Deen
Franz Felsl

Manuale
David Deen
Kendahl Johnson
"Mr. X"

Test/bilanciamento
Tutti

Musica
Latin Music Specialists

Primo musicista
Daniel Indart (voce, chitarra, percussioni, tastiera)

Musicisti
Jesus "nino" Perez (voce, flauto, tres, piano)
"Los Corales" Oscar Luis Morejon & Narciso Garcia (voci, chitarra)
Lucho Campillo (accordeon)
Daniel Leon (voce)

Editore - U.S.A.
Gathering of Developers

Produttore
Josh Galloway

PR
Jeff Smith
Andera Villareal

Marketing
Jim Bloom
David Eddings
Devin Winterbottom
Toni De Valdenebro
Mike Wilson

Online
Doug Myres
Bill Nadalini
William Haskins

Creativi
Greg Malphurs
Jenny Jemison
Devin Winterbottom

Test - U.S.A.
Take2 Baltimore QA

Direttore tecnico/CQ
Phil Santiago

Supervisore CQ
Chien Yu

Capo progetto CQ
Kai Ma

Test CQ
Lisa Nawrot
Josh Rose
Josh Noll
Stephen Thomas
Frank Kirchner
Ryan Littlefield
Scott Vail
Stacey Sharpe
Joe Covello
Anne Takeuchi

Editore - Europa
Take 2 Interactive

Produttore U.K.
Andrew Morley

Marketing U.K.
Emma Rush
Sarah Seaby
Gary Sims

PR U.K.
Amy Curtin
Mark Allen

Produzione U.K.
Jon Broadbridge
Chris Madgwick

Centro CQ U.K.
Tarantula Studios

Responsabile test U.K.
Mark Lloyd

Capo test U.K.
Julian Turner

Test U.K.
Kevin Hobson
Charlie Kinloch
Lee Johnson
Kit Brown
Phil Deane

Design e grafica confezione U.K.
A Creative Experience
www.a-creative-experience.com

Risoluzione dei problemi - Germania
Matthias Wehner

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:18 pm Page 82

GARANZIA LIMITATA DEL SOFTWARE E CONTRATTO DI LICENZA

La GARANZIA LIMITATA DEL SOFTWARE E IL CONTRATTO DI LICENZA (il presente Contratto), compresa la Garanzia limitata e altre disposizioni particolari, rappresentano un contratto legale tra l'utente (persona fisica o giuridica), PopTop Software e Take 2 Interactive Software (collettivamente, il Proprietario) relativamente al presente prodotto software e ai materiali ivi contenuti e a cui si fa riferimento. L'installazione e/o comunque l'uso del software rappresenta l'accettazione da parte dell'utente dei termini del presente Contratto. Se non si accettano i termini del Contratto, restituire immediatamente il prodotto e il materiale a corredo (tra cui eventuale hardware, manuali, altro materiale scritto e la confezione) al rivenditore, unitamente alla ricevuta, per ottenere un rimborso totale.

Concessione di licenza limitata non esclusiva. Il presente Contratto consente all'utente di utilizzare una (1) copia del programma di software (il SOFTWARE) compreso nella confezione, per uso personale su un unico personal computer o computer portatile. Il SOFTWARE è considerato in uso in un computer quando è caricato sulla memoria temporanea (ossia la RAM) o è installato nella memoria permanente (ossia disco fisso, CD-ROM o altro Supporto di Memorizzazione) del computer in questione. L'installazione su un server di rete è severamente vietata senza una licenza di rete speciale e separata ottenuta dal Proprietario. Il presente Contratto non rappresenta tale licenza speciale necessaria per l'installazione in rete. L'installazione su un server di rete costituisce uso soggetto ai termini del presente Contratto. La presente licenza non rappresenta la vendita del SOFTWARE originale o di una sua copia. Non si può vendere, affittare, noleggiare, prestare o comunque trasferire il SOFTWARE e/o il MATERIALE A CORREDO a un'altra persona fisica o giuridica.

Diritto di proprietà intellettuale. Il proprietario mantiene tutti i diritti, la proprietà e gli interessi relativi a questo SOFTWARE e ai relativi manuali, confezione e altri materiali scritti (collettivamente, il MATERIALE A CORREDO), tra cui, ma non esclusivamente, i diritti di copyright, i marchi registrati, i segreti commerciali, i nomi commerciali, i diritti di proprietà, i brevetti, i titoli, i codici di computer, gli effetti audiovisivi, i temi, i personaggi, i nomi dei personaggi, le storie, i dialoghi, le impostazioni, la grafica, gli effetti audio, la musica e i diritti morali. Il SOFTWARE e il MATERIALE A CORREDO sono protetti dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti e dalle leggi e trattati sul copyright applicabili in tutto il mondo. Tutti i diritti riservati. Il SOFTWARE e il MATERIALE A CORREDO non possono essere copiati o riprodotti in alcuna forma o con alcun mezzo, interamente o in parte, senza previa autorizzazione scritta del Proprietario. Coloro i quali copieranno o riprodurranno, interamente o in parte, il SOFTWARE o il MATERIALE A CORREDO, in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo, violeranno consapevolmente i leggi sul copyright e saranno soggetti a sanzioni civili o penali. Il SOFTWARE e il MATERIALE A CORREDO non possono essere venduti, affittati, noleggiati, prestati o comunque trasferiti ad altre persone fisiche o giuridiche.

Backup o archiviazione del SOFTWARE. Una volta installato il SOFTWARE nella memoria permanente di un computer, l'utente potrà conservare e usare i dischi e/o CD-ROM (supporto di memorizzazione) originali solo a scopo di backup o archiviazione.

Limitazioni. L'utente non può copiare o comunque riprodurre il SOFTWARE o il MATERIALE A CORREDO, modificare o preparare copie derivate basate sul SOFTWARE o il MATERIALE A CORREDO, distribuire copie del SOFTWARE o del MATERIALE A CORREDO a mezzo vendita o trasferimento di proprietà; affittare o prestare il SOFTWARE o il MATERIALE A CORREDO o mostrare pubblicamente il SOFTWARE o il MATERIALE A CORREDO se non in conformità a quanto previsto specificamente dal presente Contratto. È espressamente vietato trasmettere il SOFTWARE o il MATERIALE A CORREDO elettronicamente o con altro mezzo su Internet o con qualsiasi altro mezzo o a qualsiasi altra parte. È espressamente vietato vendere o comunque usare a scopo di lucro gli scenari, le mappe, i livelli, gli insiemi di livelli, i moduli aggiuntivi, le sequenze, i personaggi o gli altri componenti o elementi basati su o relativi al SOFTWARE o al MATERIALE A CORREDO. È VIETATO RETROINGEGNERIZZARE, DECOMPILARE O DISASSEMBLARE IL SOFTWARE IN QUALSIASI MODO. Qualsiasi copia del SOFTWARE o del MATERIALE A CORREDO, non specificamente consentita nel presente Contratto rappresenta una violazione del Contratto stesso.

Limitazioni e clausole esonerative della garanzia.

GARANZIA LIMITATA. Il proprietario garantisce per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto comprovata dalla ricevuta che il Supporto di Memorizzazione originale contenente il Software è privo di difetti di materiale e di fabbricazione in condizioni di uso e manutenzione normale. Se, per qualsivoglia motivo, si dovessero riscontrate dei difetti nel Supporto di Memorizzazione o se non doveste essere in grado di installare il SOFTWARE sul personal computer o sul portatile, potete restituire il SOFTWARE e tutto il MATERIALE A CORREDO al rivenditore presso il quale lo avete acquistato per ottenere un rimborso totale. La presente garanzia limitata non si applica se il SOFTWARE è stato danneggiato accidentalmente o in seguito a uso improprio.

TUTELA DEI DIRITTI DEL CLIENTE. I diritti esclusivi dell'utente, e l'intera responsabilità del Proprietario, saranno limitati a (i) sostituzione del Supporto di Memorizzazione contenente il SOFTWARE o (ii) rimborso totale del prezzo pagato per il SOFTWARE. L'apertura della confezione sigillata del software, l'installazione e/o l'uso del SOFTWARE o del MATERIALE A CORREDO rappresenta l'accettazione da parte dell'utente a rinunciare a tutte le eventuali riparazioni consentitegli per legge o per diritto. Le eventuali riparazioni a cui il cliente potrebbe non rinunciare per questioni di linea di condotta pubblica sono assegnate o saranno assegnate, non appena si renderanno disponibili, al Proprietario.

CLAUSOLE ESONERATIVE DELLA GARANZIA. A ECCEZIONE DELL'ESPLICITA GARANZIA LIMITATA DESCRITTA IN PRECEDENZA, IL PROPRIETARIO NON

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:18 pm Page 84

CONCEDE GARANZIE, ESPLICITE O IMPLICITE, ORALI O SCRITTE, RELATIVE AI PRODOTTI O AI RELATIVI COMPONENTI CHE LI COSTITUISCONO. EVENTUALI GARANZIE IMPLICITE CHE POSSONO ESSERE IMPOSTE IN BASE ALLE LEGGI APPLICABILI SI LIMITANO IN OGNI CASO AL LIMITE MASSIMO CONSENTITO E ALLA DURATA DELLA GARANZIA LIMITATA. IL PROPRIETARIO NON SOSTIENE, GARANTISCE O ASSICURA LA QUALITÀ O LE PRESTAZIONI DEL SOFTWARE O DEL MATERIALE A CORREDO DIVERSAMENTE DA QUANTO RIPORTATO NELLA SUDDETTA GARANZIA LIMITATA. IL PROPRIETARIO NON SOSTIENE, GARANTISCE O ASSICURA CHE LE FUNZIONI DEL SOFTWARE O DEL MATERIALE A CORREDO SODDISFINO LE ESIGENZE DELL'UTENTE O CHE IL SOFTWARE FUNZIONI ININTERROTTAMENTE, SIA PRIVO DI ERRORI O CHE I PROBLEMI VENGANO RISOLTI. IL PROPRIETARIO NON GARANTISCE CHE IL SOFTWARE FUNZIONI IN UN AMBIENTE MULTIUTENTE.

LE EVENTUALI INFORMAZIONE O CONSIGLI ORALI O SCRITTI OFFERTI DAL PROPRIETARIO, DAI SUOI RIVENDITORI, DISTRIBUTORI, DIRETTORI, FUNZIONARI, IMPIEGATI, AGENTI, CONTRAENTI O AFFILIATI NON RAPPRESENTERANNO ALCUNA GARANZIA DIVERSA O PROLUNGHERANNO O AMPLIERANNO L'AMBITO DELLA PRESENTE GARANZIA. L'UTENTE NON PUÒ FARE AFFIDAMENTO SU TALI INFORMAZIONI O CONSIGLI.

IN ALCUNI PAESI NON SONO CONSENTITE LIMITAZIONI SULLA DURATA DELLA GARANZIA IMPLICITA, PERTANTO TALE LIMITAZIONE POTREBBE NON APPLICARSI ALL'UTENTE. LA PRESENTE GARANZIA LIMITATA CONCEDE ALL'UTENTE DEI DIRITTI LEGALI SPECIFICI. L'UTENTE POTREBBE INOLTRE GODERE DI ALTRI DIRITTI LEGALI CHE VARIANO DA PAESE A PAESE.

LIMITAZIONE DELLA RESPONSABILITÀ. Nel limite massimo permesso dalle leggi applicabili e indipendentemente dal fatto che eventuali riparazioni qui citate soddisfino il loro scopo essenziale, IN ALCUN CASO IL PROPRIETARIO, I SUOI DIRETTORI, FUNZIONARI, IMPIEGATI, AGENTI O AFFILIATI, NE ALCUN ALTRO COINVOLTO NELLO SVILUPPO, NELLA PRODUZIONE O NELLA DISTRIBUZIONE DEL SOFTWARE O DEL MATERIALE A CORREDO, SARANNO RESPONSABILI DI EVENTUALI DANNI DI ALCUNA NATURA, INCLUSI, IN VIA ESEMPLIFICATIVA, DANNI DIRETTI O INDIRETTI, ACCIDENTALI O CONSEQUENZIALI A LESIONI PERSONALI, PROPRIETÀ PERSONALE, PERDITA DI PROFITTO COMMERCIALE, INTERRUZIONE DI ATTIVITÀ COMMERCIALE, PERDITA DI INFORMAZIONI COMMERCIALI, PERDITA DI TESTO O DATI MEMORIZZATI O USATI CON IL SOFTWARE, COMPRESO IL COSTO DI RIPRISTINO O RIPRODUZIONE DEL TESTO O DEI DATI O EVENTUALI ALTRE PERDITE PATRIMONIALI DERIVATE DALL'USO O DALL'IMPOSSIBILITÀ A USARE IL PRESENTE SOFTWARE. LA PRESENTE LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ SI APPLICA ANCHE NEL CASO CHE L'UTENTE O CHIUNQUE ALTRO ABBIA AVVISATO IL PROPRIETARIO O I SUOI RAPPRESENTANTI AUTORIZZATI DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. ANCHE SE TALI DANNI SONO CAUSATI O DERIVANO DALLA NEGLIGENZA ORDINARIA, ASSOLUTA, ESCLUSIVA O PARZIALE DEL PROPRIETARIO O DEI SUOI DIRETTORI, FUNZIONARI, IMPIEGATI, AGENTI, CONTRAENTI O AFFILIATI. ALCUNI PAESI NON CONSENTONO L'ESCLUSIONE O LA LIMITAZIONE DEI DANNI ACCIDENTALI O CONSEQUENZIALI, PERTANTO LA SUDDETTA LIMITAZIONE O ESCLUSIONE POTREBBE NON APPLICARSI A DETERMINATI UTENTI.

Assistenza al prodotto e aggiornamenti. Il presente SOFTWARE intende essere "user friendly" e il Proprietario fornisce un'assistenza limitata come specificato nel MATERIALE A CORREDO.

Giurisdizione. IL PRESENTE CONTRATTO È GOVERNATO DALLE LEGGI IN VIGORE IN INGHILTERRA, INDIPENDENTEMENTE DALLE LEGISLAZIONI DEI SINGOLI PAESI, E RIENTRA NELLA GIURISDIZIONE DELLA CORTE DI LONDRA, INGHILTERRA. Il presente Contratto può essere modificato esclusivamente con un documento scritto specificante la modifica, ratificato da entrambe le parti. Nel caso in cui una delle clausole del presente Contratto non possa essere applicata, tale clausola sarà applicata nella misura massima possibile; le altre clausole del Contratto rimarranno in vigore.

Intero accordo. Il presente Contratto rappresenta l'intero accordo tra le parti e sostituisce eventuali comunicazioni, proposte o accordi precedenti orali o scritti tra le parti o eventuali rivenditori, distributori, agenti o impiegati.

Rescissione. Il presente Contratto è valido fino a rescissione. Il presente Contratto viene automaticamente rescisso (senza preavviso) se l'utente non agisce in conformità alle clausole del Contratto stesso. Il Contratto può essere terminato dall'utente anche tramite la distruzione del SOFTWARE e del MATERIALE A CORREDO e di tutte le copie e le riproduzioni del SOFTWARE e del MATERIALE A CORREDO e l'eliminazione definitiva del SOFTWARE da eventuali server client o computer in cui fosse stato installato.

Riparazioni eque. L'utente concorda che se i termini del presente Contratto non venissero rispettati, il Proprietario ne sarebbe danneggiato in modo irreparabile e concorda pertanto che il Proprietario abbia diritto, senza impegni scritti, altre garanzie o prova dei danni, a riparazioni eque adeguate relativamente a eventuali violazioni del presente Contratto, oltre a eventuali altre riparazioni.

Proprietario. In caso di dubbi relativi al presente Contratto o al materiale allegato, scrivere a:

Take 2 Interactive Software
Saxon House
2-4 Victoria Street
Windsor
Berkshire
SL4 1EN
United Kingdom

Tropico,il logo Tropico il logo PopTop sono dei marchi della PopTop Sotware,Inc.Godgames e il logo Godgames sono dei marchi della Gathering of Developers,Inc.Il logo Take 2 e Take 2 Interactive Software sono dei marchi della Take 2 Interactive Software.Utilizza il sistema Miles Sound. Copyright © 1991-2001 da RAD Game Tools,Inc.Utilizza Bink Video.Copyright © 1997-2001 da RAD Game Tools,Inc.Tutti gli altri marchi e nomi commerciali sono di proprietà dei loro rispettivi proprietari. © 2001 Take 2 Interactive Software.Tutti i diritti riservati. Prodotto del Regno Unito.

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:18 pm Page 86

Microsoft e Windows 95, Windows 98 e Windows NT sono marchi registrati di Microsoft Corporation.
Tutti gli altri marchi di fabbrica e nomi commerciali sono di proprietà dei rispettivi detentori.

Prodotto del Regno Unito

ASSISTENZA TECNICA

È stato impiegato ogni sforzo affinché i nostri prodotti siano il più compatibile possibile con l'hardware a disposizione.
Tuttavia, in caso di problemi con uno dei nostri prodotti, potrete contattare il personale della nostra assistenza tecnica o via telefonica, o compilando il nostro questionario presente sul nostro sito http://www.cidiverte.it .

Per potervi assistere nel modo più efficiente possibile avremo comunque bisogno di dettagliate informazioni sul computer e sul problema.
Se non riusciste a reperire le informazioni riportate nell'elenco seguente, vi preghiamo di contattare il centro di assistenza tecnica del costruttore del vostro computer prima di contattare la CIDIVERTE : senza queste informazioni non saremo in grado di risolvere il vostro problema.

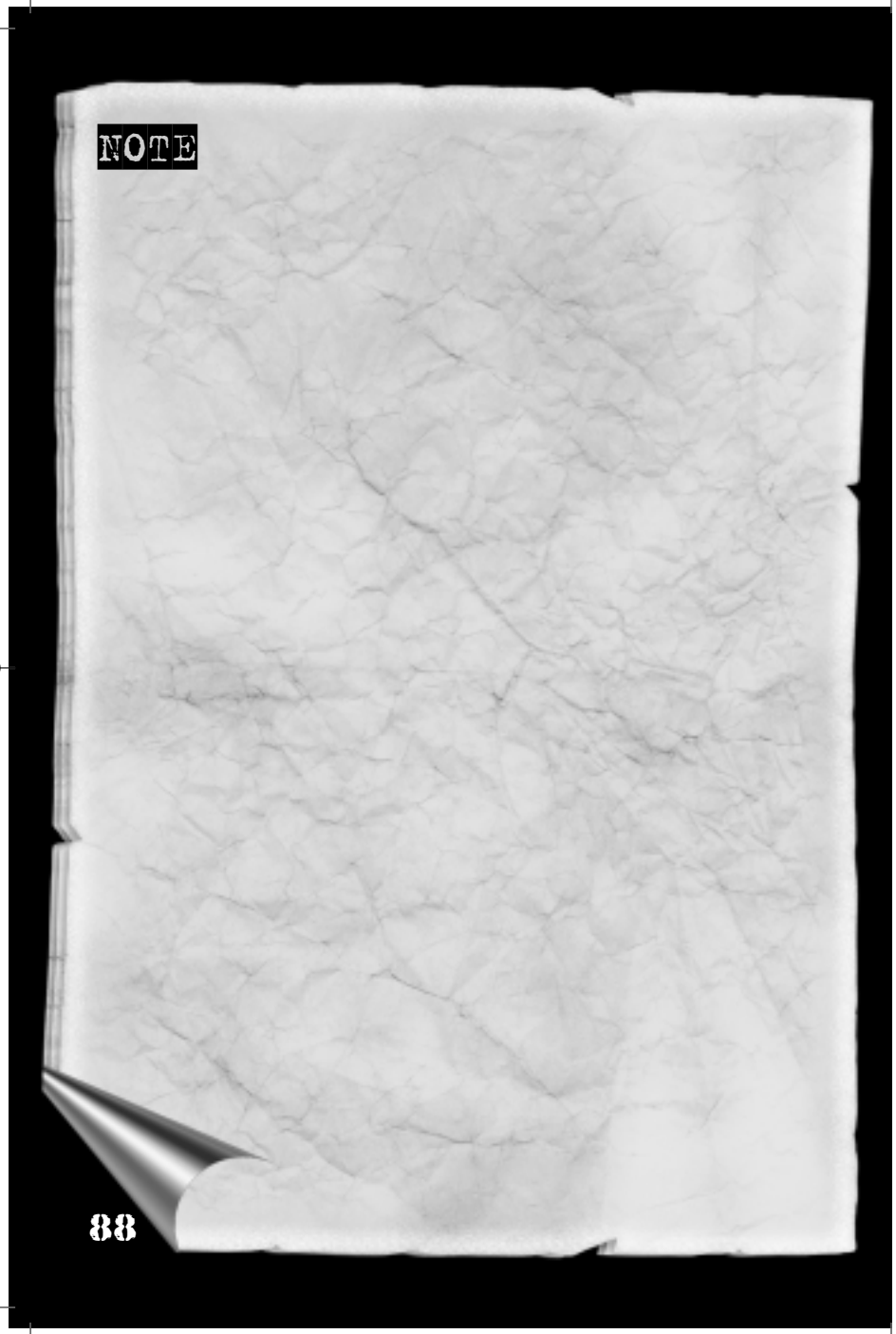
Ci occorreranno le seguenti informazioni, che potrete peraltro immettere on-line dal nostro sito, inviandoci cosi immediatemente la vostra richiesta di aiuto

Dettagli di contatto
- Il vostro nome
- Indirizzo e-mail, numero telefonico durante l'orario di lavoro o indirizzo postale

Dettagli di sistema
- Marca e modello del PC
- Velocità e produttore del processore
- Velocità e produttore dell'unità CD-ROM
- Quantità totale di RAM di sistema
- Marca e modello della scheda video / acceleratore 3D e quantità di RAM video
- Marca e modello della scheda audio
- Informazioni su mouse e driver delle periferiche.

Descrivere il più chiaramente possibile le circostanze del problema, compresi eventuali messaggi d'errore.

NOTA: NON CONTATTARE IL PERSONALE DELL'ASSISTENZA TECNICA CIDIVERTE PER CHIEDERE SUGGERIMENTI SUL GIOCO.


NOTE
88

tropico_manual_inners_it 29/3/01 5:18 pm Page 90